



1. Le tournoi se déroulera conformément aux règlements de la Fédération québécoise de hockey sur glace. Cependant, les règlements adoptés par le comité organisateur du tournoi ont préséance sur les règlements de la Fédération québécoise de hockey sur glace.
2. Les équipes devront être composées de joueurs amérindiens inscrits sur la liste de bande de leur réserve respective.
3. IDENTIFICATION DES JOUEURS
 - a) Les cartes de statut d'indien devront être présentées sur demande du comité.
 - b) Le(s) joueur(s) sera(ont) disqualifié(s) si aucune preuve n'est fournie sur demande ou si aucun membre du comité ne peut l'identifier à sa communauté d'origine. Tout autre carte telle que le permis de conduire ne sera pas acceptée.
 - c) Les équipes de la classe « B – C et Vétéran 40 ans et plus » (exception née durant l'année 1982 ex. née le 22 novembre 1982 il peut jouer dans la classe vétéran) auront droit à (2) joueurs provenant d'une autre communauté. Les équipes de la classe A auront droit à (3) joueurs provenant d'une autre communauté. Le gardien de but n'est pas considéré comme un joueur de l'extérieur.
 - d) Pour participer au tournoi, un joueur ne devra pas avoir été sous contrat avec une équipe de la ligne nationale ou américaine au cours de la dernière année.
4. Aucun joueur ne peut participer au tournoi s'il n'a pas atteint l'âge de dix-huit (18) ans à moins d'avoir obtenu la signature de la décharge de responsabilités par ses parents ou tuteurs, un maximum de 4 joueurs de 18 ans et moins par équipe sera autorisé, les joueurs de moins de 16 ans ne peuvent pas participer au tournoi. Si une équipe est prise en défaut, elle sera disqualifiée.
5. L'alignement des équipes devra être donné une semaine avant le début du tournoi.
6.
 - a) Chaque joueur doit garder le même numéro de chandail pour la durée du tournoi sauf si la ligne 6 b) s'applique.
 - b) Advenant le cas où les deux équipes auraient la même couleur de chandails, l'équipe locale devra faire le changement de chandails.

7. DÉBUT DES PARTIES

- a) Chaque équipe aura droit à un maximum de dix-neuf (19) joueurs incluant les deux (2) gardiens et un minimum de huit (8) joueurs.
- b)
 1. Un délai maximal de dix (10) minutes sera permis advenant le retard d'une équipe à se présenter sur la patinoire.
 2. Après les 10 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. Toute équipe ayant retardé la partie se verra infliger une pénalité mineure.
 4. Un minimum de huit (8) joueurs pour finir la partie est requis, sauf pour cause de blessure.
 5. Les équipes qui ne se présentent pas pour une partie se verront inscrites sur une liste d'attente au le prochain tournoi.

8. Classements des équipes

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 classe et même de reclasser cette équipe. Ceci afin de conserver un meilleur équilibre au tournoi.

1) **Toutes les CLASSES**

Pour sa performance, chaque équipe recevra :

<i>Victoire</i>	<i>□</i>	<i>2 points</i>
<i>Nulle</i>	<i>□</i>	<i>1 point</i>
<i>Défaite</i>	<i>□</i>	<i>0 point</i>

- a) Le critère pour le classement des équipes est le nombre de points accumulés pendant la ronde préliminaire.

9. ÉGALITÉ ENTRE LES ÉQUIPES

- a) L'équipe qui présente la meilleure fiche concernant la différence entre les buts comptés et les buts alloués sera placée au rang supérieur.
- b) Si l'égalité persiste à la suite de ce calcul, l'équipe ayant marqué le plus de buts sera placée au rang supérieur.
- c) Si cette égalité persiste encore, l'équipe ayant alloué le moins de buts sera placée au rang supérieur.
- d) Si l'égalité persiste encore, le vainqueur de la partie ayant été jouée entre les deux équipes sera placé au rang supérieur.
- e) Advenant le cas où l'égalité persiste toujours et que les deux équipes n'ont pas joué l'une contre l'autre, l'équipe ayant marqué le premier but le plus rapide lors de la 1^{ère} partie préliminaire sera placée au rang supérieur.

- f) Tirage à pile ou face (le gagnant sera placé au rang supérieur).

10. PÉRIODE SUPPLÉMENTAIRE

- a) La prolongation se jouera à trois contre trois pendant cinq minutes et le temps sera chronométré. Le premier but compté met fin à la partie.
- b) Si après la période de prolongation, il n'y a pas de but il y aura fusillade. C'est un tirage au sort qui déterminera celui qui tirera le premier et on demande à l'équipe local de choisir pour le pile ou face. La fusillade se déroulera de la façon suivante :
- Chaque instructeur nomme trois joueurs pour participer aux tirs de pénalité.
 - Chaque équipe tir à tour de rôle.
 - L'équipe qui compte le plus de buts gagne la partie.
 - Si l'égalité persiste, il y aura un tir à la fois par chaque équipe et un joueur ne peut revenir tirer avant que tous ses coéquipiers n'aient effectué leur lancer.
- c) Le gardien de but qui termine la partie sera d'office pour la fusillade.

11. PÉNALITÉ EN PÉRIODE SUPPLÉMENTAIRE

- a) Si à la fin de la partie il y a un joueur au banc des pénalités, la prolongation débutera à 4 contre 3 jusqu'à la fin de la pénalité.
- b) Si à la fin de la partie il y a deux joueurs d'une même équipe au banc des pénalités, la prolongation débutera à 5 contre 3 jusqu'à la fin de la pénalité.
- c) Dans le cas où la prolongation est commencée à 4 contre 3 et que l'équipe déjà en désavantage se mérite une autre pénalité, on ajoutera à l'équipe adverse un 5^{ème} joueur. Après que les pénalités seront écoulées, au premier arrêt de jeu les équipes reviendront à 3 contre 3.

12. SUSPENSION

Le comité organisateur peut empêcher tout joueur suspendu de prendre part à son tournoi tant que la suspension n'aura pas été complétée.

13. BATAILLE

- a) Aucune bataille ne sera tolérée dans le tournoi. Tout joueur ayant provoqué une bataille sera expulsé de la partie en cours et suspendu pour une partie ou plus (ce joueur pourrait même être expulsé du tournoi selon la gravité de l'infraction).
- b) Tout joueur se méritant une pénalité de match sera automatiquement suspendu pour une partie ou plus (selon la gravité de l'infraction).
- c) Tout joueur se méritant une pénalité majeure ou une pénalité d'extrême inconduite de 10 minutes durant les cinq (5) dernières minutes de la partie en cours sera automatiquement suspendu pour la partie suivante.

14. ARBITRES ET OFFICIELS

- a) Tout joueur ou instructeur manquant de respect envers les arbitres ou officiels sera pénalisé selon la gravité de l'infraction pouvant même aller jusqu'à l'expulsion du tournoi.

- b) Les officiels de chacune des parties peuvent, en tout temps, mettre fin à une partie.
- c) Pour toute décision où une telle application est nécessaire, un rapport devra être fait à la direction par les arbitres.
- d) Pour toute infraction, un rapport devra être envoyé au comité qui fera un suivi.
- e) Toute décision du comité et des arbitre (sur la glace) sera finale et sans appel.

15. BOISSON ET DROGUE

Tout joueur ou instructeur étant pris sur la glace ou le banc à avoir consommé de la boisson alcoolisée ou de la drogue sera automatiquement expulsé du tournoi.

16. RESPECT (EN TOUT TEMPS LE COMITÉ ORGANISATEUR PEUT APPLIQUER L'ARTICLE SUIVANT)

- a) La direction du tournoi se réserve le droit d'expulser toute équipe ou tout membre d'une équipe ne se conformant pas aux règles du tournoi.
- b) La direction du tournoi se réserve le droit de disqualifier toute équipe et tout membre d'une équipe ne respectant pas l'intégrité du jeu.
- c) Toute équipe prise à tricher, truquer, manigancer ou à enfreindre les règles sera disqualifiée pour le tournoi et son cas sera évalué afin de déterminer si la suspension devrait être prolongée.
- d) 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.
- e) Toute décision du comité sera finale et sans appel.

17. LES RÈGLEMENTS OLYMPIQUES SERONT EN VIGUEUR

- a) Lancer frapper permis;
- b) Aucune mise en échec ;
- c) Le joueur qui méritera une 3^{ième} pénalité dans la partie sera expulsé pour le reste de la partie.
- d) Tout joueur doit porter les équipements suivants:
 - Casque protecteur;
 - Visière faciale ou grille complète recommandé et obligatoire pour les 18 ans et moins
 - Protège-cou recommandé par la Régie de la Sécurité dans les sports du Québec et obligatoire pour les 18 ans et moins
- e) Une formule de dégagement de responsabilités ne tenant pas responsables les organisateurs devront être signés par chaque joueur.

18. DÉROULEMENT DES PARTIES

- a) Les parties seront de 3 périodes. Les deux premières seront de 10 minutes non-chronométrées. Cependant, la dernière minute de chaque période sera chronométrée. La 3^{ème} période de 10 minutes sera chronométrée.
- b) Les pénalités mineures sont de 3 minutes non chronométrées lors des 2 premières périodes et de 2 minutes chronométrés lors de la 3^{ème} période et/ou majeures (5 minutes) seront chronométrées.**
- c) Chaque équipe aura droit à un temps d'arrêt de trente (30) secondes par partie.

19. DIFFÉRENCE DE BUTS

- a) Advenant une différence de 7 buts, le temps restant à jouer ne sera pas chronométré même si la différence redevient inférieure.
- b) Advenant une différence de 10 buts, la partie sera terminée.

20. PROTÊT

- a) Tout protêt devra être fait au bureau de la direction avant la fin de la première période. Après ce délai, aucun protêt ne sera accepté pour le match en cours et la partie sera officielle.
- b)
 - i. Tout protêt sera accepté moyennant la somme de cinq cent dollars (500,00 \$).
 - ii. Ledit 500,00 \$ est non-remboursable.
- c) Quand il y a protêt, les deux équipes continuent de jouer leur partie.
- d) Seules les équipes sur la glace peuvent émettre un protêt.
- e) Si le protêt est accepté, l'équipe prise en défaut perdra la partie par la marque de 0-3 et devra apporter les correctifs nécessaires pour le prochain match. De plus, cette sanction sera appliquée rétroactivement si l'équipe était fautive.
- f) L'équipe qui gagne le protêt gagnera 3-0.
- g) Toute décision concernant le protêt entre les deux équipes se prendra après la partie.
- h) Après jugement, la décision du comité sera finale et sans appel.

21. INSCRIPTION (à la discrétion des organisations)

Toute inscription sera acceptée si les clauses suivantes sont respectées:

- a) L'inscription, accompagnée de la liste des joueurs, doit être envoyée par le responsable de l'équipe à la direction du tournoi.
- b) Seuls les chèques certifiés, mandats-poste ou dépôts bancaires seront acceptés.

22. *Chaque joueur doit avoir joué au moins une partie pour être éligible à participer à la semi-finale et à la finale*
23. L'alignement remis au bureau de **direction avant la première partie** du tournoi devra demeurer inchangé et ce, jusqu'à la fin du tournoi. Tout joueur incluant le gardien de buts ne peut jouer pour deux équipes.
24. Les organisateurs du tournoi ne seront pas tenus responsables d'aucune perte ou dommage à l'équipement des joueurs.
25. Chaque joueur devra se procurer un laissez-passer au montant de 25,00 \$, valide pour la fin de semaine.
26. La direction du tournoi se dégage de toute responsabilité concernant les accidents ou blessures pouvant survenir à l'intérieur et à l'extérieur de l'aréna pendant la tenue du tournoi.
27. Le comité se réserve le droit d'apporter des modifications aux présents règlements et cela sans aucun préavis.

BON TOURNOI