

# RÈGLEMENTS



# Règlements du Tournoi

## 1. Reconnaissance

Toutes les activités du **TOURNOI PROVINCIAL OPTI M13 DE MONTMAGNY** se dérouleront du 21 janvier 2026 au 1er février 2026 à l'aréna de Montmagny (21 ave. Ste-Brigitte Nord, Montmagny, Qc. G5V 4E8) et à l'aréna de Saint-Jean-Port-Joli (390, rue Verrault, Saint-Jean-Port-Joli, Qc. G0R 3G0).

Responsable : Vincent Morin (418-234-7480)

Ce tournoi est sanctionné par Hockey Québec ; les règlements sont issus des règlements administratifs de Hockey Québec.

Les membres du Comité de discipline seront sous la juridiction de Hockey Québec et en aucun temps les membres du bureau de direction du Tournoi ne pourront intervenir dans ce dossier.

## 2. Inscription / Abandon

La date limite des inscriptions est fixée au 31 octobre 2025 ou dès qu'une classe est complète.

Le coût de l'inscription au tournoi est de 610 \$ par équipe plus les frais d'entrée de 330 \$ par équipe.

*Règlements administratifs Hockey Québec art. 9.8.5*

### 9.9.6. Abandon d'une équipe dans un tournoi ou un festival M7 (Pré-novice)

- A. Si une équipe abandonne dans les trente (30) jours calendrier avant le début du tournoi, après avoir été acceptée, elle perd ses frais d'inscription et son abandon est soumis pour enquête au Comité de discipline de sa région. Celui-ci en fait rapport au responsable régional des tournois concernés par télécopieur ou par courrier électronique.

(...)

### **3. Acceptation**

Les équipes seront avisées par le responsable des inscriptions, de l'acceptation ou du refus de leur demande avant le 31 octobre 2025.

Les frais d'inscription seront retournés à toutes les équipes refusées. Le tournoi fera parvenir aux équipes acceptées tous les formulaires officiels de Hockey Québec et du tournoi, ainsi que les règlements.

### **4. Documents**

Il est très important de retourner tous les documents demandés avant le 31 octobre 2025.

- Formulaire d'inscription de tournoi
- Paiement

#### **4.1. Enregistrement**

Le responsable de l'équipe doit faire parvenir au tournoi, à Vincent Morin (Registraire du tournoi) par courriel [vincentmorin39@gmail.com](mailto:vincentmorin39@gmail.com) les documents suivants :

- Horaire de saison et feuilles des 5 derniers matchs
  - Au plus tard le mardi **20 janvier 2026** pour les équipes inscrites dans le B et le AA;
  - Au plus tard le mardi **27 janvier 2026** pour les équipes inscrites dans le A et le C ;

#### **4.2. Signature**

Il n'y a pas de feuille de signature pour les joueurs et personnels de banc. Cependant la procédure suivante peut être appliquée par un registraire de tournoi lorsque survient un litige et seulement lorsque survient un litige : Le registraire du tournoi peut demander une preuve d'identité (carte d'assurance maladie ou carte étudiante) pour effectuer la vérification d'un membre inscrit sur le T-112 (joueur(euse) et/ou personnel de banc).

#### **4.3. Validation de l'alignement pendant le tournoi**

Un entraîneur ou le gérant de chaque équipe doit se présenter au bureau du registrariat 60 minutes avant le début du match pour valider auprès du registraire du tournoi son alignement sur SPORDLE PLAY même s'il a déjà été signé par un officiel de l'équipe.

## **5. Compétition**

Le format sera une formule triple élimination pour toutes les catégories.

## **6. Joueurs et officiels d'équipe**

### **6.1. Nombre de joueur en uniforme**

Règlements administratifs Hockey Québec art. 7.2.1.

#### **7.2. Prérequis pour un match**

##### **7.2.1 Nombre minimum de joueurs**

- A. *Au simple lettre pour la saison, les séries éliminatoires, les tournois et les championnats régionaux, une équipe doit se présenter au début du match avec un minimum de six (6) joueurs + un (1) gardien de but*
  - B. *Au triple et double lettre, une équipe doit se présenter au début d'un match avec un minimum de 10 joueurs en uniforme, plus un (1) ou deux (2) gardien de but.*
- (...)

### **6.2. Joueur blessé**

Tout joueur blessé ne peut pas être au banc des joueurs pendant un match à moins d'être habillé comme tout autre joueur qui participe à un match.

### **6.3. Grade d'entraîneurs**

Les entraîneurs doivent respecter le grade requis pour leur division (voir règlements administratifs de Hockey Québec) et apparaître sur le formulaire de composition officielle de l'équipe (T-112).

### **6.4. Entraineur expulsé d'un match**

Règlements administratifs Hockey Québec art. 7.5.8

#### **7.5.8 Expulsion d'un responsable d'équipe (toutes divisions)**

*Un officiel d'équipe expulsé d'un match doit subir les suspensions définies au tableau 7.5.6 pour chacune des punitions d'extrême inconduite reçues. Lorsqu'il y a seulement un entraîneur derrière le banc et que ce dernier se fait expulser, dans le but de compléter le match, l'entraîneur désignera deux (2) parents qui agiront comme entraîneur.*

### **6.5. Personnes admissibles**

Règles de jeu officielles Hockey Canada, art. 1.9 (c)

*1.9. (c) Seuls les joueurs en uniforme et un maximum de cinq officiels d'équipe ont la permission de se trouver au banc des joueurs. Ces personnes doivent être*

*inscrites sur la feuille de match officielle. Un maximum de cinq officiels d'équipe peut être inscrit sur la feuille de match officielle.*

## **6.6. Nombre de matchs par jour**

Règlements administratifs Hockey Québec art. 7.2.4

### **7.2.4 Nombre de matchs par jour**

- A. *Équipe : Une période de repos de trois (3) heures débutant à la fin du premier match de la journée est obligatoire lorsqu'une équipe doit jouer deux (2) matchs dans la même journée.*
- B. *Joueur : Tout joueur régulier ou affilié peut participer à un maximum de deux (2) matchs dans la même journée et ce, sans tenir compte du délai de trois (3) heures entre les matchs.*

## **6.7. Joueurs affiliés (JA)**

Règlements administratifs Hockey Québec art.5.6.1

### **5.6. Affiliation**

#### **5.6.1 Nombre de joueurs affiliés et matchs d'essai**

*(...)*

*B. Une équipe peut aligner un maximum de six (6) joueurs affiliés pour un match.*

*(...)*

## **6.8. Gardien de but**

Règles de jeu officielles Hockey Canada art. 2.6

*(b) Si un gardien de but se rend au banc des joueurs en raison d'une blessure, il doit se retirer de la glace et il est remplacé par un gardien de but substitut à qui aucune période d'échauffement n'est permise. Cependant, cela ne s'applique que lorsqu'un gardien de but substitut est en uniforme.*

*Dans les cas où un gardien de but substitut n'est pas en uniforme, le gardien de but blessé a 10 minutes pour récupérer.*

*S'il est nécessaire de remplacer le gardien blessé, cinq minutes additionnelles sont accordées, pour un total de 15 minutes. Le gardien de but blessé doit demeurer hors du match jusqu'au prochain arrêt du jeu. Pour une infraction à cette règle, une punition mineure pour avoir retardé le match est imposée.*

## **7. Déroulement**

### **7.1. Temps des périodes**

Le temps des périodes pour toutes les classes : 2 périodes de 10 minutes à temps arrêtés et une période de 15 minutes.

*Voir les règlements administratifs de Hockey Québec art. 9.2.3*

**Une période de deux (2) minutes d'échauffement est attribuée aux équipes avant le début de la partie.**

### **7.2. Avance à l'horaire :**

Le comité se réserve le droit de débuter un match plus tôt. Les équipes doivent être prêtes à jouer au moins quinze (15) minutes avant l'heure prévue à l'horaire.

### **7.3. Temps d'arrêt :**

*Règles de jeu officielles Hockey Canada art. 10.17(f)*

*Chaque équipe aura le droit de prendre un temps d'arrêt de trente (30) secondes pendant le temps réglementaire ou la prolongation d'un match. Ce temps d'arrêt doit être pris lors d'un arrêt de jeu normal.*

### **7.4. Délai ou retard d'une équipe :**

*Règlements administratifs Hockey Québec art. 7.2.9*

#### **7.2.9. Délai ou retard à un match sans force majeure**

*Une équipe qui n'est pas présente à l'heure prévue pour le début du match se verra accorder un délai de 15 minutes et ce, incluant la période d'échauffement, afin qu'elle présente le nombre minimal de joueurs sur la patinoire pour débuter le match. De plus, une pénalité de deux (2) minutes lui est imposée pour avoir retardé le match. Après ce délai, l'équipe perd par forfait (0-1) ainsi que son point Franc Jeu.*

*(...)*

## 7.5. Formule pour désigner l'équipe locale :

- A. Il n'y aura pas de tirage au sort pour déterminer l'équipe locale lors d'un match préliminaire. Le gagnant occupera toujours le rôle d'équipe locale. Cependant, lorsque ce sont deux équipes gagnantes ou perdantes qui s'affrontent, un tirage au sort se fera **60 minutes** avant le match en présence d'un représentant des deux équipes. Pour chaque match où il doit y avoir un tirage au sort pour déterminer l'équipe locale et visiteuse, l'entraîneur ou un membre d'équipe (joueur, entraîneur adjoint ou gérant) doit se présenter **précisément 60 minutes** avant le match au local du registraire. L'équipe locale doit porter son chandail foncé et l'équipe visiteuse doit porter son chandail blanc (pas de choix de chandail). **Si toutefois une des équipes n'est pas représentée à l'heure prévue, un responsable du tournoi sera désigné pour faire le tirage à sa place et s'il gagne le tirage, il choisira le côté local pour l'équipe absente.**
- B. **Selon l'horaire déjà établi par le tournoi.**

## 7.6. Politique en cas de tempête :

Voir le document sur le portail des tournois (Retard à la cédule dans le cadre d'un tournoi) dans l'onglet « règlementation ».

## TEMPÊTE OU SITUATIONS MAJEURES

En cas de situations majeures (verglas, tempête de neige, panne de courant ou autres), le tournoi aura le droit de suspendre ses activités et de réaménager le calendrier. Nous ne serons pas responsables des dépenses d'une équipe suite à ces modifications. Nous tenterons de vous aviser par téléphone de tout changement à votre horaire.

## TEMPÊTE

L'organisation du tournoi se réserve le droit de retarder un match dans le cas où une équipe se présente en retard à cause d'une tempête de neige. Par contre, l'organisation accordera un temps limite à quiconque ne pourra se présenter à l'heure prévue ([voir 7.4](#)). Par ailleurs, le comité organisateur du tournoi tentera de remettre un match pour cause de tempête seulement si le Ministère des transports déclarerait que les routes sont fermées. Si une telle situation devait se produire, il serait bon que l'équipe avise l'organisation du tournoi qui prendra les mesures nécessaires et ainsi éviter toutes inquiétudes.

Si jamais il devait avoir une annulation de match pour une raison de température, nous essayerons de le rejouer dans des délais raisonnables, de façon à ne pas nuire au bon fonctionnement du tournoi.

## **SITUATIONS MAJEURES**

En cas de situations majeures (verglas, tempête de neige, panne de courant prolongée) pouvant mettre en jeu l'aspect sécuritaire des déplacements des équipes, le tournoi aura le droit de suspendre les activités et de réaménager le calendrier. Nous ne serons pas responsables des dépenses d'une équipe (autobus et autres) suite aux modifications.

Par ailleurs le comité organisateur du tournoi pourra reporter un match pour cause de tempête seulement si le Ministère des transports déclarerait que les routes sont fermées. Si une telle situation devait se produire, il serait bon que l'équipe avise l'organisation du tournoi qui prendra les mesures nécessaires et ainsi éviter des inquiétudes.

## **DISCRÉTION DU COMITÉ**

Lorsque le comité juge qu'il est malheureusement impossible remettre la partie à plus tard dans la journée, l'issue du match sera tranchée comme suit :

- Si une des équipes se présente et que l'autre ne se présente pas, l'équipe qui s'est présentée est déclarée gagnante;
- Si aucune des équipes ne se présente, il y aura tirage au sort pour déterminer l'équipe gagnante.

En raison d'événements incontrôlables, la cédule de cette journée a dû être modifiée.

Le dernier match de cette journée a débuté après l'heure limite de : \_\_\_\_\_

<b>Nom du tournoi :</b>				
<b># match :</b>		<b>Date :</b>		
<b>Aréna :</b>			<b>Début du match :</b>	
<b>Division :</b>			<b>Classe :</b>	

<b>Nom de l'équipe :</b>	
<b>Entraîneur-chef de l'équipe :</b>	
<b>Signature de l'entraîneur-chef de l'équipe :</b>	

<b>Nom de l'équipe :</b>	
<b>Entraîneur-chef de l'équipe :</b>	
<b>Signature de l'entraîneur-chef de l'équipe :</b>	

<b>Responsable du tournoi (Témoin) :</b>	
<b>Nom :</b>	
<b>Titre :</b>	

**Signature :** \_\_\_\_\_

## **7.7. Surfaçage :**

La surface de la glace sera refaite entre la 2<sup>e</sup> et la 3<sup>e</sup> période de chaque partie.

- a. Afin d'éviter une perte de temps inutile, au début de la 3<sup>ième</sup> période de votre match, on demande aux équipes d'aligner sur la glace les cinq (5) joueurs désignés et le gardien de but (selon le surfaçage).

## **7.8. Sept (7) buts ou plus d'écart :**

Règlements administratifs Hockey Québec art. 9.5.5

### ***Différence de sept (7) buts***

*Advenant une différence de sept (7) buts après 2 périodes complètes de jeu, l'arbitre devra mettre fin au match.*

## **7.9. Manifestation antisportive :**

Règlements administratifs Hockey Québec art. 7.3.1

### ***7.3.1. Manifestation antisportive***

*Toutes formes verbales, sonores ou gestuelles de manifestations d'enthousiasme par un joueur ou un officiel d'équipe à la suite d'un contact physique et / ou une implication physique lors d'un duel, feront l'objet d'un avertissement à l'équipe fautive.*

*Si une récidive a lieu, l'équipe en faute sera pénalisée par une punition mineure de banc. Lors de toute récidive subséquente de la part d'un joueur ou d'un officiel d'équipe, l'entraîneur-chef se verra imposer une punition d'extrême inconduite de match.*

## **8. Surtemps en cas d'égalité**

Pour tous les tournois sanctionnés par Hockey Québec, en cas d'égalité après la période de jeu réglementaire, la partie se prolonge automatiquement.

### **8.1 Pour toutes les parties sauf les quarts de finale, les demi-finales et les finales**

Si l'égalité persiste après les trois périodes de jeu, il y aura fusillade.

### **8.2 Pour les quarts de finale**

Pour les quarts de finale, il y aura une seule période d'une durée de cinq (5) minutes à temps arrêté, avec alignement de trois (3) joueurs par équipe (plus un gardien de but), à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur punition et de l'application des règles de la formule Franc Jeu.

Il y aura période de surtemps même si seulement une (1) des deux (2) équipes a conservé son point Franc Jeu. Cependant, dans cette éventualité, cette équipe jouira d'une supériorité numérique (4 contre 3) pendant les deux (2) premières minutes minutes de la prolongation.

Le premier but marqué met fin au match. Si l'égalité persiste après cette période de surtemps, il y aura fusillade.

### **8.3 Pour les demi-finales et les finales**

Pour les demi-finales et les finales, il y aura une seule période d'une durée de dix (10) minutes à temps arrêté, avec alignement de trois (3) joueurs par équipe (plus un gardien de but), à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur punition et de l'application des règles de la formule Franc Jeu.

Il y aura période de surtemps même si seulement une (1) des deux (2) équipes a conservé son point Franc Jeu. Cependant, dans cette éventualité, cette équipe jouira d'une supériorité numérique (4 contre 3) pendant les deux (2) premières minutes de la prolongation.

Le premier but marqué met fin au match. Si l'égalité persiste après cette période de surtemps, il y aura fusillade.

### **8.4 Application Franc Jeu en période de surtemps**

#### **7.7.6 Application Franc Jeu en période de surtemps**

##### **A. Application période de surtemps – cinq (5) minutes**

S'il y a période de surtemps en raison de l'application de cette règle, l'équipe fautive devra débuter cette période à trois (3) contre quatre (4) joueurs pour une durée de deux (2) minutes. L'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise du capitaine sur la glace, désignera un joueur pour servir cette punition mineure de deux (2) minutes. L'entraîneur peut désigner un joueur qui n'était pas sur la glace (Lire, fin de la période).

##### **B. Application période de surtemps – 10 minutes (demi-finales et finales)**

S'il y a période de surtemps en raison de l'application de cette règle, l'équipe fautive devra débuter la période de surtemps à trois (3) contre quatre (4) joueurs pour une durée de deux (2) minutes.

L'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise du capitaine sur la glace, désignera un joueur pour servir cette punition mineure de deux (2) minutes.

L'entraîneur peut désigner un joueur qui n'était pas sur la glace (Lire, fin de la période). Si les deux (2) équipes n'ont pas conservé leur point Franc Jeu, les équipes évolueront à trois (3) contre trois (3) en plus d'un gardien de but par équipe.

**Note : Franc Jeu ne s'applique pas en période de surtemps.**

## **9. Fusillade**

Règlements administratifs Hockey Québec art. 9.6.2

### ***Fusillade***

- A. *Après chaque match de tournoi, s'il y a égalité entre les deux (2) équipes, l'entraîneur enverra un joueur pour tenter de déjouer le gardien de but adverse, il n'a pas à informer les officiels de l'ordre de ses trois (3) joueurs. Avenant encore une égalité après cette première (1re) ronde, l'entraîneur désignera un à la fois les joueurs qui participeront à la fusillade. Tous les joueurs, à l'exception du gardien de but, devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une deuxième (2e) fois.*
- B. *Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la période de surtemps est admissible à participer à la fusillade.*
- C. *La fusillade se déroulera de la façon suivante :*
- i) *L'équipe qui reçoit a le choix de déterminer si elle débutera ou non la fusillade.*
  - ii) *Après que le choix est 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 effectué une ronde complète.*
  - i) *Le choix de l'entraîneur ne représente pas l'ordre dans lequel les joueurs doivent se présenter au centre de la glace pour effectuer leur lancer.*
  - ii) *Les règles de jeu des tirs de punition s'appliquent.*
  - iii) *Les tirs se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux (2) gardiens de but n'est accepté.*
  - iv) *L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante.*
- D. *Lorsqu'un deuxième ou un troisième tour devient nécessaire pour briser l'égalité, l'ordre de passage des joueurs est laissé à la discrétion de l'entraîneur et peut ne pas respecter l'ordre du premier tour. Ainsi, à chaque tour, tous les joueurs qui terminent le match devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une autre fois. Le match prend fin quand l'égalité est brisée, après qu'un joueur de chaque équipe ait effectué un tir vers le but.*

Prendre note qu'un joueur expulsé du match ne pourra pas participer à la fusillade.

## **10. Généralité**

### **10.1. Vestiaires**

Les équipes doivent se présenter à leur vestiaire désigné, 60 minutes avant le début du match. Le gérant doit se présenter au bureau du registraire (article 4.3).

Seuls les joueurs enregistrés, les bénévoles de l'équipe et les officiels du tournoi auront accès aux vestiaires.

Les équipes doivent libérer les vestiaires au plus tard **30 minutes après leur match**.

### **10.2. Couleurs des équipes**

Lorsque, suivant l'opinion de l'arbitre en charge du match, les couleurs des chandails des concurrents ne font pas suffisamment contraste, l'équipe désignée « visiteur »

doit changer de chandails. Si l'équipe qui doit changer de chandail ne possède pas un autre chandail qui fait suffisamment contraste, le comité de tournoi en fournit un d'office.

#### **10.3. Conduite générale**

Tout joueur ou membre d'une équipe ayant une conduite personnelle préjudiciable sera expulsé du tournoi.

Le personnel de l'équipe est responsable de laisser la chambre propre après le départ de son équipe (mettre tous les verres, bouteilles, rubans ou autres dans les poubelles)

#### **10.4. Soins médicaux / IMPORTANT**

Des premiers soins seront prodigués par du personnel qualifié, tout au cours du tournoi.

Le tournoi doit informer les préposés à la santé et sécurité de chaque équipe du fonctionnement en cas de blessure. Le préposé à la santé et sécurité pourra se rendre sur la patinoire lorsque l'autorisation lui sera donnée par un des officiels.

Les membres des équipes doivent avoir en leur possession leur carte d'assurance-maladie, en plus d'une carte d'identification, en cas d'urgence.

**Tout transport par ambulance est aux frais du blessé, ou du responsable de l'équipe.**

Pour toute information sur les couvertures d'assurance accident et le rapport de blessure de Hockey Canada, rendez-vous sur le site de Hockey Québec [www.hockey.qc.ca](http://www.hockey.qc.ca) dans la section « services / assurances ».

**Le comité du tournoi n'assume aucune responsabilité pour les blessures causées aux joueurs, membres d'équipe ou aux spectateurs. Veuillez vous assurer que les membres de votre groupe sont protégés par des assurances avant votre participation au tournoi.**

*Règlements administratifs Hockey Québec art. 1.3*

#### **1.3. Activités exclusives aux membres**

*Seuls les membres peuvent prendre part aux activités de Hockey Québec. Un membre qui participe à une activité non sanctionnée ne peut utiliser ses droits et priviléges de membres de Hockey Québec et n'est donc pas couvert par la police d'assurance de Hockey Canada. C'est la responsabilité du membre de se renseigner auprès de l'organisation concernée afin de valider si celle-ci est membre de Hockey Québec.*

#### **10.5. Trousse de premiers soins**

Règlements administratifs Hockey Québec art. 7.7.9

**7.7.9 Trousse de premiers soins**

*Lors de toute activité de hockey, toutes les équipes devront avoir une trousse de premiers soins au banc des joueurs.*

**10.6. Protêts**

Règlements administratifs Hockey Québec art. 7.4

**7.4 Protêt**

- *Tout protêt doit être étudié par l'instance appropriée identifiée à cet effet.*
- *Aucun protêt concernant le jugement d'un officiel (arbitre, juge de lignes, etc.) ne doit être pris en considération. La décision de l'officiel à ce sujet est finale.*
- *Tout protêt contre une décision d'un officiel en rapport avec l'application ou la non-application d'une règle de jeu doit être fait par un membre en règle.*
- *Le protêt n'est recevable que s'il répond aux étapes suivantes :*
- *Première étape à suivre :*
  - *Un avis de protêt doit être donné à l'officiel au moment de l'infraction ou à l'arrêt du jeu qui suit. L'officiel doit le faire inscrire sur la feuille de match en précisant le moment où il lui est signifié.*
- *Si cette étape n'est pas complétée, le protêt est irrecevable.*
- *Deuxième étape à suivre :*
  - *En tournois, séries éliminatoires, championnats régionaux, interrégionaux ou provinciaux, l'équipe concernée doit donner suite à son protêt par écrit au plus tard une (1) heure après la fin du match concerné au registraire ou officier de l'événement où s'est joué le match et être accompagné d'un dépôt en argent au montant de deux cents (200 \$) dollars. Les montants suivants en argent, ou virement bancaire doivent accompagner les protêts.*
- *Les argent seront remis seulement lorsque le requérant ayant logé le protêt obtiendra une décision en sa faveur.*
- *Dans les tournois et les championnats, la décision du Comité de discipline à qui le protêt est référé est irrévocabile et sans appel.*

**10.7. Juridiction**

Le Comité organisateur du tournoi se réserve le droit de statuer en cas de conflit sur toute matière non traitée dans le présent document et les décisions rendues seront finales et sans appel. Cependant, tout ajout et/ou modification au présent règlement

en cours de tournoi doit obligatoirement obtenir l'approbation du responsable régional des tournois et cette demande d'ajout et/ou de modification doit lui être adressée par écrit.

#### **10.8. Interdiction de klaxon**

Règlements administratifs Hockey Québec art. 7.7.8

##### **7.7.8 Interdiction de klaxon**

*L'utilisation de klaxon à air comprimé ou klaxon alimenté par une batterie durant les matchs sous la juridiction de Hockey Québec est interdite.*

#### **10.9. Équipe qui se désiste durant le tournoi**

L'équipe ayant été défaite par cette dernière pourra continuer à participer au tournoi. Si l'équipe ayant été battue ne peut ou ne veut pas revenir, le comité de tournoi peut accepter une des équipes éliminées du tournoi.

#### **10.10 Arrêt d'une partie**

En tout temps, l'organisation du tournoi ou l'arbitre pourra arrêter une partie s'ils jugent que la sécurité des participants pourrait être compromise.

#### **10.11 Modification à l'horaire**

Suite à des situations, événements, circonstances ou autre, et qui sont hors de contrôle du comité organisateur, celui-ci peut, en tout temps, modifier à son choix la cédule, l'horaire ou autres. La décision du comité est finale et sans appel.

En plus, aucune modification à l'horaire ne sera effectuée sur demande, sauf dans des cas de force majeure.

#### **10.12 Mésentente**

Advenant une mésentente aux règlements du tournoi, toute décision rendue par le comité de discipline du tournoi sera sans appel.

### **11. Règlements spécifiques**

Le gérant ou un officiel d'équipe récupère les clés de la chambre au bureau du registrariat 60 minutes avant le début d'un match. Celui-ci doit remettre la clé de la chambre à un bénévole du tournoi dès le retrait au vestiaire après le match.

Il est interdit de changer les numéros des joueurs pendant le déroulement du tournoi, sauf si l'équipe doit changer le chandail en application de l'article 10.2.

Un comité de discipline sera formé pour trancher les litiges et imposer les sanctions. Ce comité sera formé de personnes indépendantes de toutes attaches des équipes et s'inspirera du livre des règlements administratifs de Hockey Québec et des règles de jeu officielles de l'A.C.H.A.

Le comité du tournoi ne se rend pas responsable de la perte de tout équipement ou de tout accident qui peut se produire durant le tournoi.