

Sport Action Jeunesse de Taschereau

415 avenue Privat
Taschereau (Québec) J0Z 3N0
Tél : 819 796-2219
Fax : 819 796-2220





Le 8 janvier 2025

Amis Sportifs,

Cette année le tournoi de hockey social de Taschereau se déroulera la fin de semaine du 28 février et 1^{er} mars 2025. Sachez que votre équipe pourrait être amené à jouer le vendredi soir.

Vous trouverez dans les prochaines pages, les règlements du tournoi ainsi que les feuilles d'inscription.

Nous aimerions recevoir votre confirmation avant les dates indiquées sur la page suivante.

(Notez que si pour cause de température trop douce, nous ne pouvons faire notre glace qui est naturelle, nous rembourserons les inscriptions.)

Veillez agréer, Amis sportifs, nos salutations distinguées.

Vanessa Boutin Cameron

Agente de développement et directrice en loisirs

Tél : 819-796-2219 poste 128

FAX : 819-796-2220

Courriel : loisirs@munitaschereau.ca



Informations Générales

Au Centre récréatif de Taschereau : 52, rue Morin

Classes ouvertes : Équipes mixtes

MAXIMUM de 12 équipes

	Tournoi de hockey
	Date : 28 février – 1 ^{er} mars 2025
	Coûts : Option 1 : 350.00\$ avant le vendredi 14 février avant midi Option 2 : 400.00\$ du 15 au 24 février 16h

(Remboursement total si la température ne nous permet pas de faire la glace)

Paiement en argent ou en chèque certifié

Virement intérac accepté si vous signez le formulaire de la page 8 du document

Vous devez envoyer la feuille d'inscription d'équipe soit directement au bureau, par courriel ou par fax.

Règlements de la F.Q.H.G. (Fédération Québécoise de Hockey sur glace).

Service de bar et de restauration sur place, toute la journée, suivi d'une soirée.

Toutes les inscriptions seront remises en bourses durant la soirée.

Entrée : Coûts : Gratuit pour les joueurs
Gratuit pour les enfants de 12 ans et moins
4\$ par visiteur



Règlements SAJT

1. Chaque équipe se compose d'un maximum de 16 joueurs habillés et de 2 gardiens de buts. Cependant, le premier alignement peut comprendre jusqu'à un maximum de 20 noms.
2. Un délai maximal de dix minutes est accordé aux équipes pour se présenter à la joute, à défaut de quoi, l'équipe adverse gagne la partie avec un pointage de 1 à 0. **Le temps du retard sera soustrait de la première période s'il est inférieur à dix minutes et une punition mineure pour avoir retardé la partie pour l'équipe fautive.**
3. **Les parties auront trois périodes : 1- 10 minutes straight 2- 10 minutes straight et 3- 10 minutes chronométrées**
4. **S'il y a égalité, il y aura tirs de barrage. Le premier but met fin à la partie.**
5. **S'il y a un déficit de 5 buts au dernier 5 minutes, il y aura fin de la partie.**
6. Avec une différence de 7 buts, le reste de la partie sera jouée en temps non-chronométrées et ce même si l'écart diminue. **L'arbitre peut même mettre fin à la partie.**
7. Le port du casque protecteur est obligatoire pour tous. La grille ou visière complète est obligatoire pour les moins de 18 ans.
8. Tout joueur et/ou gardien de buts qui évoluera dans plus d'une équipe lors du tournoi sera expulsé.
9. L'âge minimum requis est de 18 ans. Sauf dans le cas où une autorisation des parents concernés sera présentée aux organisateurs et cela avant la première joute.
10. Aucune mise en échec ne sera tolérée.
11. Une punition majeure entraînera l'expulsion du joueur fautif de la joute.
12. Une bataille, une extrême inconduite ou une punition de match entraînera l'expulsion du tournoi.
13. Tout joueur amassant un total de 3 infractions décrites ci-dessous, pendant la même partie sera expulsé de la joute. Les infractions sont : bâton élevé, double-échec, donner un coup de bâton, darder, donner un six-pouces, mise en échec, donner du genou, assaut, donner de la bande.
14. Aucun joueur ne pourra s'ajouter en cours de tournoi, s'il n'est pas inscrit sur l'alignement à la première joute.



15. Si une équipe présente sur la patinoire à un joueur qui n'est pas inscrit sur le premier alignement perdra automatiquement la joute durant laquelle le joueur s'est présenté.
16. Les chambres doivent être libérées dans les vingt (20) minutes suivant la fin de la partie.
17. **Les équipes ne peuvent pas apporter leurs boissons alcoolisées. Pour faciliter le respect de cette règle, un service aux chambres sera effectué. Les équipes prisent en défaut d'apporter leur propre boisson seront disqualifiés automatiquement.**
18. Le hasard déterminera l'équipe qui devra changer de chandail, si besoin s'impose.
19. Les décisions des arbitres sont irrévocables, de plus l'organisateur du tournoi n'est pas autorisé à officier une rencontre.
20. Tout joueur qui bouscule un arbitre ou s'il est trouvé coupable d'un geste avec l'intention de blesser, sera expulsé du tournoi.
21. Pendant une partie en cours, tout joueur en état **d'ébriété ou drogué** peut se faire expulser du tournoi, si son comportement est jugé inapproprié et dérangeant pour le déroulement du jeu.
22. Aucun protêt ne sera accepté.
23. Les organisateurs du tournoi ne sont pas responsables des accidents, bris ou vols de matériel. En cas d'accident, les coûts d'ambulance et/ou de soins médicaux sont à la charge du bénéficiaire.
24. Le lancer frapper est accepté dans toutes les classes.



RÈGLEMENTS franc jeu

1.0 Notre tournoi est sanctionné par Hockey Québec.

2.0 Les règlements administratifs et les règles du jeu sont ceux de l'A.C.H.A. et de Hockey Québec, saison 2023-2024. Le programme FRANC JEU s'applique durant toute la durée du tournoi. (Voir à la fin du document)

3.0 Le maximum de joueurs d'une équipe dans une partie sera de seize ans (16), soit vingt (20) joueurs et un ou deux gardiens de but.

4.0 Chaque équipe est assurée de jouer un minimum de deux (2) parties.

5.0 La durée des parties sera la suivante;

5.1 1^{er} période de 10 minutes straight

5.2 2^e période de 10 minutes straight

5.3 3^e périodes de 10 minutes chronométrées

5.4.4^e En final : les 3 périodes sont chronométrées

6.0 Lors des matchs après que le FRANC JEU a été appliqué, en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaire, il y aura fusillades:

7.0 Fusillades

7.1 Après chaque match du tournoi, s'il y a égalité entre les deux (2) équipes, l'officiel demande à l'entraîneur de désigner trois (3) joueurs pour la première ronde de la fusillade; advenant encore une égalité après cette première ronde, l'entraîneur désignera un joueur à la fois les joueurs qui participeront à la fusillade; tous les joueurs devront participer à la fusillade (à l'exception du gardien de but) avant qu'un joueur ne revienne une 2e 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 de la façon suivante;

7.3.1 L'équipe qui reçoit (receveur) a le choix de déterminer qui débitera ou non la fusillade; Sport action jeunesse Taschereau

7.3.2 Après que le choix est fait, l'équipe désignée envoie son premier joueur qui tente de déjouer le gardien de but adverse;

7.3.3 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; Voir le règlement 7.1.

7.3.4 Le choix de l'entraîneur ne représente pas l'ordre dans lequel les joueurs doivent se présenter sur la glace pour effectuer leur lancer;

7.3.5 Les règles de jeu des tirs de punitions s'appliquent;



7.3.6 Les lancers se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux gardiens de but ne sera accepté;

7.4 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;

7.4.1 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;

7.4.2 Le match prend fin quand l'égalité est brisée, après qu'un joueur de chaque équipe ait effectué un tir vers le but.

7.5 Départager une égalité

S'il y a égalité au classement entre plusieurs équipes, toutes les équipes à égalité sont assujetties aux points suivants tant et aussi longtemps que la première équipe n'a pas été déterminée.

Dès que le classement de la première équipe est déterminé, le processus doit être repris à l'étape a) pour départager les autres équipes en situation d'égalité s'il y a lieu.

- a) Le plus grand nombre de points;
- b) Le plus grand nombre de victoires;
- c) Le meilleur différentiel : Total des buts pour, moins le total des buts contre de tous les matchs; d) L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués; 2
- e) L'équipe ayant accumulé le plus de points FRANC JEU;
- f) Tirage au sort;

1 : Si une équipe n'est pas présente pour un match, le nombre de points pour et contre les matchs joués contre elle par les autres équipes ne doit pas être considéré dans le calcul.

2 : Dans le cas d'une équipe qui ne se présente pas pour un match, tous les matchs joués contre elle par les autres équipes ne doivent pas être considérés.

8.0 Protêt

8.0.1 Dès son arrivée, chaque équipe devra remettre son formulaire d'inscription signée, fournir les preuves d'âge de ses joueurs d'âge mineur et avoir lu et signer ce présent document de règlements. Sport action jeunesse Taschereau

8.0.2 Le surfacage des glaces sera fait à toutes les deux (2) périodes, ou selon l'ordre préétabli par le comité organisateur.

8.0.3 Une partie gagnée par défaut se mérite automatiquement trois (3) points au classement. L'autre équipe n'obtient aucun point.

8.0.4 L'équipement complet est obligatoire pour tous les joueurs.

8.0.5 Aucun temps mort ne sera accepté durant les parties de la ronde préliminaire. Cependant, en ce qui concerne les matchs à finir, un temps d'arrêt de 30 secondes sera autorisé par équipe et par partie.

9.0 Fin de la partie

9.0.1 S'il y a un déficit de 5 buts lors du dernier 5 minutes de jeu, il y aura fin de la partie.

Franc Jeu : pour diminuer la violence au hockey

Franc Jeu est un programme qui diminue le nombre d'infractions et de blessures au hockey en donnant aux équipes un point supplémentaire (Point Franc Jeu) au classement général après chaque match si le total des punitions appelées contre leurs joueurs n'a pas dépassé un certain seuil. Celui-ci varie selon chaque division de jeu. Si la norme de base en minutes de punition n'est pas respectée, l'équipe n'aura pas de point supplémentaire.

Toutes les infractions aux règles de jeu encourues par les joueurs et les entraîneurs sont comptabilisées, sauf celles qui emmènent un lancer de punition (punition mineure seulement).

Les infractions s'additionnent pour chaque équipe au total des minutes de punition et chaque infraction comportant plus d'un code s'additionne également selon les équivalences suivantes

Lorsqu'un arbitre appelle une punition de banc à un officiel d'équipe en raison de son comportement, entraînant une punition d'extrême inconduite, grossière inconduite et punition de match, cette équipe perd automatiquement son point Franc Jeu.

Code	Description	Minutes de punition
Code A	Punition mineure ou mineure de banc	2
Code B	Punition majeure	5
Code C	Punition d'inconduite	10
Code D	Punition d'extrême inconduite ou grossière inconduite	10
Code E	Punition de match	10

Code	Description
D-61	Abus envers les officiels, conduite antisportive et autre inconduite
D-62	Se livrer à des insultes ou intimidation de nature discriminatoire
D-66	Inconduite grossière pour tourner le match en dérision
D-70	Langage, gestes abusifs et obscènes
E-84	Agression verbale envers un officiel
E-85	Agression physique envers un officiel



Application Franc Jeu en période de surtemps

A. Application période de surtemps - 5 minutes

- S'il y a période de surtemps en raison de l'application de cette règle, l'équipe fautive devra débiter cette période à court d'un joueur pour une durée de cinq minutes. Aucun joueur de l'équipe fautive n'aura à se rendre au banc des punitions afin de servir cette punition majeure.

B. Application période de surtemps - 10 minutes

- S'il y a période de surtemps en raison de l'application de cette règle, l'équipe fautive devra débiter la période de surtemps à court d'un joueur pour une durée de cinq minutes. L'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise du capitaine sur la glace, désignera un joueur pour purger cette punition majeure. L'entraîneur peut désigner un joueur qui n'était pas sur la glace au moment de l'infraction (lire, fin de la période).

Si les deux (2) équipes n'ont pas conservé leur point Franc Jeu, les équipes évolueront à quatre (4) contre quatre (4).

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

Forfait

Toute équipe qui remporte un match par défaut se mérite automatiquement trois points au classement.

Une partie gagnante donne 3 points

Une partie gagnante en fusillade donne 3 points

Une défaite en fusillade donne 2 points

Une défaite en match régulier donne 0 point

Je x soussigné avoir pris connaissance des règlements du tournoi de hockey social de Taschereau 2025 et je m'engage à dégager de toutes responsabilités en rapport avec tout accident, perte ou vol ou tout autre méfait qui pourrait survenir lors du tournoi. En cas d'accident, les coûts d'ambulance et/ou de soins médicaux sont à la charge du bénéficiaire.

Bon tournoi !!



Inscription tournoi de hockey

Nom de l'équipe : _____

Classe : _____

Nom du responsable : _____

Adresse : _____

Email : _____

Téléphone Domicile ou Cell: _____

Travail : _____

Couleurs des uniformes : _____

#	Nom du joueur	#	Nom du joueur

- Veuillez nous faire parvenir votre inscription à l'adresse suivante :

415 avenue Privat
Taschereau (Québec) J0Z 3N0
Tél.: 819 796-2219 poste 128 Fax : 819 796-2220
Courriel : loisirs@munitaschereau.ca

Att : Vanessa Boutin Cameron
Agente de développement et directrice
en loisirs

Je soussigné _____ m'engage à participer avec mon équipe au « **Tournoi de hockey social 2025** ». De plus je m'engage à dégager les organisateurs de toutes responsabilités en rapport avec tout accident, perte ou vol ou tout autre méfait qui pourrait survenir lors du tournoi. En cas d'accident, les coûts d'ambulance et/ou de soins médicaux sont à la charge du bénéficiaire.

Formulaire d'acceptation pour effectuer un virement Interac

Je soussigné _____ m'engage à effectuer un virement Interac à la personne responsable des inscriptions dans le comité de Sport Action Jeunesse Taschereau.

Vous devez effectuer votre virement à Vanessa Boutin Cameron à l'adresse courriel suivante :

→ vava_03@hotmail.com

La question utilisée doit être : Inscription

La réponse utilisée doit être : hockey2025 (tout en minuscule)

**Une preuve du dépôt au compte vous sera fournie le
moment venu**

Signature

Date

Moi, Vanessa Boutin Cameron, j'accepte la responsabilité de recevoir un virement Interac pour les inscriptions du tournoi de hockey 2025 et je m'engage à fournir à la personne responsable de l'inscription, une preuve de dépôt au compte.

Vanessa Boutin Cameron

AUTORISATION PARENTALE

Une feuille pour chaque participant
de 12-16 ans



J'autorise mon enfant _____ d'âge mineur à participer au tournoi de hockey social du 07-08 février 2025. De plus je dégage les organisateurs de toutes responsabilités en rapport avec tout accident qui pourrait survenir lors du tournoi.

Signature du parent

de cellulaire

Adresse du parent

Date

Autre personne que vous à contacter en cas d'urgence
en cas d'urgence

de cellulaire

Adresse de la personne à contacter en cas d'urgence