

Livre des règlements officiels

Édition 2020



COUPE CANADA



ISATIS SPORT

MOT DE LA DIRECTION

L'équipe d'Isatis Sport est fière d'offrir l'un des plus grands tournois de hockey sur glace de niveaux compétitif à récréatif au Québec.

Isatis Sport est un regroupement de complexes sportifs dédié aux mordus de sports de glace, où la pratique de leur sport préféré devient une expérience unique, pour eux mais également pour la famille et amis.

Tous nos complexes sont composés de plusieurs surfaces glacées de dimensions LNH (200'x85'), utilisant les dernières technologies en termes de réfrigération et d'optimisation énergétique. De vastes vestiaires permettent aux athlètes de se changer dans des conditions agréables.

L'entreprise opère sa propre ligue de hockey adulte, la LHAI, son école de hockey pour jeunes et adultes ainsi que la ligue 3 contre 3 pour jeunes. Isatis Sport organise aussi ses tournois de hockey.

Isatis Sport a comme priorité d'offrir des services de haute qualité à ces visiteurs, offrant un resto-bar de qualité supérieure, un centre d'entraînement élite ainsi qu'une boutique de sports très compétitive.

Offrant des centres de nouvelle génération, Isatis Sport propose une expérience unique dans le but de répondre aux attentes toujours plus élevées des clients, grands comme petits.

QU'EST-CE QUE LA COUPE CANADA

La Coupe Canada de Hockey Adultes (CCHA) est un tournoi de hockey de niveaux compétitif à récréatif ayant pour objectif d'offrir une expérience de tournoi inoubliable.

Nos avantages :

1. Statistiques et horaires en direct sur une plateforme mise au point pour et par des joueurs de hockey :

· <http://www.coupecanada2020.com>

2. Cinq (5) catégories **A** (*open*) – **B** (*droit à 2 joueurs A¹*) – **C** – **D** – **E**

3. Gestion professionnelle ;

4. Trois (3) périodes avec temps chronométré de 13 minutes ;

5. Plus de 8,000 \$ en prix et bourses!!!²

La Coupe Canada vous souhaite la bienvenue!

¹ Un joueur classé A est un joueur ayant disputé 5 matchs ou plus lors des 2 dernières saisons dans l'une des catégories suivantes : LHJQ, Collégial, LHJMQ, Senior AA, LNAH, toutes ligues professionnelles d'Europe et des États-Unis.

² Les prix et bourses peuvent varier selon le nombre d'inscriptions.

TABLE DES MATIÈRES

1. LE COMPLEXE ISATIS SPORT

1.1 Règlementation sur la consommation d'alcool et de tabac	5
1.2 Objets perdus ou volés	5
1.3 Biens de l'aréna.....	5

2. PROCÉDURES ADMINISTRATIVES TOURNOI COUPE CANADA

2.1 Responsabilité des équipes.....	6
2.2 Droits de l'administration	6
2.3 Port de l'équipement	6
2.4 Procédures	7
2.5 Règles de partie	8
2.6 Admissibilité des joueurs	9
2.7 Restrictions par catégories	10
2.8 Classement	11

3. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

3.1 Contacts	12
3.2 Lancés frappés	12
3.3 Dégagements refusés	12
3.4 Passe avec la main	12
3.5 Bâton élevé	12
3.6 Mise au jeu.....	12
3.7 Délai de partie.....	12
3.8 Arrêt de jeu	13
3.9 Format des parties	13

4. PÉNALITÉS ET SYSTÈME DISCIPLINAIRE

4.1 Pénalités.....	14
4.2 Règlements des 3 punitions.....	14
4.3 Expulsion d'une partie	14
4.4 Expulsion d'un gardien.....	14
4.5 Extrême inconduite.....	14
4.6 Grossière inconduite.....	15
4.7 Bataille	15

1. LE COMPLEXE ISATIS SPORT

1.1 RÈGLEMENTATION SUR LA CONSOMMATION D'ALCOOL ET DE TABAC

- 1.1.1. Les complexes Isatis Sport sont titulaires de permis délivrés par la régie des alcools et tabac. Il est donc interdit de consommer des boissons alcoolisées n'ayant pas été achetées au complexe en raison du risque potentiel de perdre notre permis.
- 1.1.2. Il est strictement interdit de fumer à l'intérieur des complexes Isatis Sport, y compris dans les vestiaires.
- 1.1.3. L'usage de drogue est interdit dans le complexe ainsi que sur les terrains y appartenant.
- 1.1.4. Une amende de 200\$ sera imposée à toute personne ayant contrevenu à l'une de ces règles. Une deuxième offense sera puni plus sévèrement, voir l'expulsion du tournoi.
- 1.1.5. Code d'éthique du joueur

Chaque joueur du tournoi est tenu de respecter les points suivants : - Les pouvoirs et les droits intrinsèques du conseil de l'administration de la ligue. - L'autorité absolue des arbitres en devoir. - Tous les règlements formulés et acceptés par les administrateurs du tournoi. - L'autorité relative du superviseur et du capitaine de son équipe. - Tous les règlements majeurs et mineurs du hockey.

1.2 OBJETS PERDUS OU VOLÉS

Ni le tournoi ni le complexe ne pourra être tenues responsable des objets perdus ou volés pendant les parties. Il est primordial pour chaque équipe de se munir d'un cadenas. Les arénas sont des endroits très prisés par les voleurs.

1.3 BIENS DE L'ARÉNA

Tout dommage causé aux biens de l'aréna devra être déboursé par la ou les personnes responsables. La ou les personnes seront suspendues indéfiniment jusqu'à ce que les biens aient été remboursés en totalité.

2. PROCÉDURES ADMINISTRATIVES DU TOURNOI

2.1 RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES

CHANDAILS D'ÉQUIPE

Tous les joueurs d'une même équipe doivent porter un chandail identique ainsi que des numéros distincts. Les chandails sans numéro ne seront pas permis. Dans l'éventualité où les couleurs des équipes sont similaires, l'administrateur du tournoi fournira un ensemble de chandails à l'équipe visiteur.

2.2 DROITS DE L'ADMINISTRATION

2.2.1. L'équipe de gestion du tournoi se réserve le droit de suspendre ou de retirer tout joueur ou toute équipe dont le comportement ne reflète pas une image positive et sportive, conformément aux politiques du tournoi. L'équipe de gestion du tournoi se réserve le droit de recomposer les divisions en fonction de leur rendement. L'ajustement des divisions en cours de tournoi se fera d'ailleurs selon les résultats ainsi que le jugement des administrateurs du tournoi.

2.2.2. Dans les situations exceptionnelles, le superviseur du tournoi a le pouvoir de prendre des décisions, aux meilleurs intérêts du tournoi, l'esprit sportif et la sécurité de chacun.

2.3 PORT DE L'ÉQUIPEMENT

Le port de tout l'équipement de hockey est obligatoire à l'exception des pièces d'équipements suivantes :

2.3.1 Le port d'une visière ou d'une grille complète n'est pas obligatoire (le port du casque est obligatoire). Par contre, si une punition pour bâton élevé est appelée, une coupure entraînera un deux (2) minutes additionnelles

2.3.2 Le port d'épaulette ou de protège cou n'est pas obligatoire. Par contre, en ne les portant pas, le joueur prend l'entière responsabilité de tout incident au corps ou au cou qui pour pourrait lui survenir.

2.3.3 Pour les gardiens, le port de la 'bavette' n'est pas obligatoire. Il n'y a pas non plus de restriction concernant la forme de la grille (ex : la grille 'CatEye' est acceptée). Par contre, advenant une blessure aux yeux ou au cou, le gardien assume l'entièrement responsabilité des blessures encourues.

2.4 PROCÉDURES

INSCRIPTION DES ÉQUIPES

Chaque capitaine désirant participer au tournoi doit obligatoirement remplir le formulaire d'enregistrement d'équipe. Une équipe sera considéré inscrite seulement lorsque le paiement sera effectué. L'organisation du tournoi se réserve le droit en tout temps de changer une équipe de catégories si nous jugeons que le calibre n'a pas été respecté.

Une équipe championne doit obligatoirement s'inscrire dans le niveau supérieur l'année suivante si elle désire participer au tournoi à moins qu'elle fasse déjà partie de la catégorie la plus élevé.

LISTE DES JOUEURS

Chaque capitaine devra fournir sa liste de joueurs complète lors de l'enregistrement. Cette liste peut être modifié jusqu'à 1 semaine avant le début du tournoi. On invite les capitaines à ajouter une liste de joueurs remplaçants pour que ceux-ci soit éligible en cas d'imprévus.

EN DÉBUT DE PARTIE

2.4.1. Tout joueur devra s'enregistrer avec une pièce d'identité avec photo avant chaque rencontre. Un joueur ne peut s'ajouter dans l'alignement après la première période complétée.

2.4.2. Après la réfection de la glace, le chronomètre sera mis à 3 :00 pour la période d'échauffement. Le chronomètre est activé au moment où le premier joueur ou arbitre pose le patin sur la glace à la condition que l'heure prévue de la partie est passée. Il est de la responsabilité des équipes d'être prêts pour la mise en jeu lorsque l'échauffement est terminé.

Toutes les parties débutent à l'heure indiquée sur l'horaire. Les officiels siffleront lorsqu'il restera 1 minute afin de se préparer à la mise en jeu.

2.4.3. Le capitaine de chacune des équipes devra aller à la rencontre des officiels sur la glace au cercle des arbitres au début de la période d'échauffement. Des instructions particulières de la part des officiels pourront être émises. De plus, une poignée de main sera exigée.

- 2.4.4. S'il n'y a pas de gardien de but au début de la partie, l'équipe fautive se verra décerner une punition de 2 minutes pour 'avoir retardé la partie' qui sera appliquée au moment où le gardien sera de retour. Étant donné que la période de réchauffement déborde souvent des 3 minutes allouées, il est à la discrétion de l'arbitre de juger quand la partie doit commencer. Le temps sera commencé jusqu'à la 11^e minute sans qu'il n'y ait de joute. Si le gardien n'est toujours pas arrivé à la 11^e minute, l'équipe devra commencer à 6 joueurs. Dans un tel cas, elle perdra également son temps-mort. Lorsque le gardien fera son entrée dans le match, la punition pour retarder la partie sera mise au tableau.
- 2.4.5. Si l'équipe n'est pas en mesure d'avoir au moins 5 joueurs (excluant le gardien) au début de la première période, la partie débutera quand même. À la fin de la première période, si l'équipe n'a toujours pas plus de 5 joueurs en uniforme, la partie sera perdue par forfait.

2.5 RÈGLES DE PARTIE

- 2.5.1 Chaque équipe a droit à un (1) temps d'arrêt de 30 secondes par partie (seulement en ronde éliminatoire).
- 2.5.2 S'il y a un écart de 5 buts ou + à partir de la fin de la 2^e période, le jeu se fera à temps continu. Si l'écart est ramené à 4 buts ou moins, le temps reviendra à temps arrêté. Un écart de 7 buts entraîne automatiquement la fin de la partie. En ronde éliminatoire, la règle des 5 buts n'est pas applicable à moins que l'équipe perdante en fasse la demande auprès des arbitres.
- 2.5.3 S'il y a consentement des deux équipes, une partie peut être à temps continue à n'importe quel moment.
- 2.5.4 Pour l'emplacement d'une remise en jeu, nous suivons les règles de la LNH.
- 2.5.4.1 Lorsqu'une rondelle sort de la patinoire après avoir touché le poteau, la mise-en-jeu sera appliquée de la même manière que la LNH, c'est-à-dire à l'avantage de l'équipe qui attaque.
- 2.5.4.2 Peu importe la raison du sifflet (ex : dégagement refusé), une équipe recevant une punition devra jouer la mise-en-jeu dans sa zone.

2.6 ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS

Tout joueur désirant participer au tournoi doit être âgé de 18 ans ou plus. Un joueur de 16 ou 17 ans peut jouer à condition que le parent ou tuteur remplisse une « décharge de responsabilité ».

2.6.1. Tout joueur évoluant dans une catégorie ne pourra évoluer pour une équipe évoluant dans une catégorie inférieure sans l'autorisation des superviseurs. Un joueur pourrait se voir suspendre du tournoi si l'autorisation n'a pas été confirmée par un superviseur. Quant à l'équipe ayant fait évoluer ce joueur illégal, si le superviseur juge qu'elle était consciente que ce joueur n'était pas éligible, elle pourrait octroyer une défaite par défaut.

EN RONDE ÉLIMINATOIRE

POUR LES JOUEURS

2.6.2. Pour être admissible à jouer lors des rondes éliminatoires, le joueur doit avoir joué un minimum d'une partie en ronde préliminaire.

POUR LES GARDIENS DE BUT

2.6.3. À moins d'une blessure sérieuse, l'équipe ne pourra remplacer son gardien par un gardien n'étant pas sur sa liste. Le superviseur du tournoi se réserve quand même le droit d'accepter un changement de gardien, si celui-ci est de calibre inférieur ou de même calibre que le gardien précédent.

2.7 RESTRICTIONS PAR CATÉGORIES

Catégorie A : Aucune restriction

Catégorie B : Droit à 2 joueurs classés A.

Un joueur classe A est un joueur ayant disputé 5 matchs ou plus lors des 2 dernières saisons dans l'une des catégories suivantes : LHJQ, Collégial, Universitaire, LHJMQ, Senior AAA, LNAH, toutes ligues professionnelles d'Europe et des États-Unis

Catégorie C : Aucun joueur classé A.

Aucun joueur de 25 ans et moins ayant joué Junior AA ou plus.

Aucun joueur de 35 ans et moins ayant joué Junior AAA ou plus.

Aucun joueur actif de ligues Senior.

Ouvert à tous les 35 ans et plus, sauf pour les joueurs classés A.

Catégorie D : Aucun joueur classé A.

Aucun joueur de 25 ans et moins ayant joué Junior A ou plus.

Aucun joueur de 30 ans et moins ayant joué Junior AA ou plus.

Aucun joueur de 35 ans et plus ayant joué Senior dans les 5 dernières années.

Ouvert à tous les 45 ans et plus.

Catégorie E : Aucun joueur classé A

Aucun joueur de 25 ans et moins ayant joué Junior A ou plus.

Aucun joueurs de 30 ans et moins ayant joué Junior AA ou plus.

2.8 CLASSEMENT

2.8.1. Tout au long du tournoi, les points au classement seront calculés selon la méthode suivante.

3 points pour une victoire en réglementaire

2 points pour une victoire en fusillade

1 point pour une défaite en fusillade

0 point pour une défaite en réglementaire

2.8.2. En cas d'égalité au niveau des points en fin de ronde préliminaire, le classement sera établi à partir des critères suivants dans l'ordre :

1. Le plus grand nombre de victoires au total
2. Le plus grand nombre de victoires en temps régulier
3. Moins de défaites en temps régulier
4. Meilleur différentiel
5. Plus de buts pour
6. Moins de buts contre
7. Le moins de minutes de punitions

3. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

3.1 CONTACTS

La Coupe Canada est un tournoi sans contact. Les punitions méritées seront appelées par les officiels.

3.2 LANCERS FRAPPÉS

Les lancers frappés sont acceptés

3.3 DÉGAGEMENT REFUSÉ

Un dégagement sera appelé dès que la rondelle, à égalité numérique ou en supériorité numérique, aura été lancée en provenance du côté défensif de la ligne rouge médiane et qu'aura traversée la ligne des buts de l'équipe adverse. La mise en jeu se fera dans la zone défensive de l'équipe fautive.

Si un gardien de but sort de son demi-cercle pour arrêter ou jouer la rondelle avant qu'elle ne traverse la ligne rouge des buts, le dégagement sera accepté. Si un gardien quitte pour intercepter la rondelle derrière la ligne rouge, le dégagement sera refusé, même si le gardien voulait jouer la rondelle.

3.4 PASSE AVEC LA MAIN

La passe avec la main en zone défensive est acceptée. Toute passe avec la main captée par un co-équipier dans une zone neutre autre que la zone défensive entraînera le sifflet de l'arbitre.

3.5 BÂTON ÉLEVÉ

Si un joueur touche la rondelle avec son bâton, peu importe la zone, plus haut que la barre horizontale des filets, et qu'un joueur de son équipe (lui-même inclusivement) touche la rondelle sans qu'aucun joueur adverse ne touche à celle-ci, le jeu sera arrêté.

3.6 L'ENDROIT DE LA MISE EN JEU SERA DÉTERMINÉ SELON LA RAISON DE L'ARRÊT.

Toute punition (sauf une punition coïncidente) entraînera automatiquement une mise au jeu dans la zone de l'équipe pénalisée.

3.7 DÉLAI DE PARTIE

Une punition de délai de partie sera attribuée lorsqu'un joueur ou gardien en zone défensive envoie la rondelle à l'extérieur de la patinoire. Cette punition pourrait aussi être attribuée advenant qu'un joueur ou une équipe, par son comportement, cause un retard à la partie.

3.8 ARRÊT DE JEU

Les arbitres siffleront si un gardien se blesse ou perd son masque protecteur, son gant ou son bloqueur. Ils ne siffleront pas si un gardien reçoit un lancer dans le casque sauf s'ils sont d'avis que le tir a pu le blesser ou fortement l'ébranler. Un joueur adverse qui entre dans la zone réservée au gardien n'entraînera pas l'arrêt du jeu.

Si un joueur perd son casque, il devra aussitôt se rendre à son banc pour ne pas se voir décerner une punition mineure. Si un arbitre juge qu'une situation est trop risquée pour le joueur, il peut décider d'arrêter le jeu pour sa sécurité.

3.9 FORMAT DES PARTIES

3.9.1 En ronde préliminaire, la partie ne se terminera lorsque le temps des 3 périodes de 13 minutes sera écoulé. Les parties se joueront à temps chronométré.

En cas d'égalité, une fusillade aura lieu avec un minimum de 3 tireurs de chaque côté. L'équipe locale décidera de l'équipe qui débitera la fusillade. Un joueur ayant une punition non terminée en début de la fusillade ne pourra pas y participer. Si l'égalité persiste après la première vague de 3 joueurs, les mêmes joueurs peuvent y retourner.

3.9.2 En ronde éliminatoire, le format des parties demeure le même.

En cas d'égalité, il y aura une prolongation (3 vs 3) de 5 minutes (mort subite) et ensuite une fusillade.

4. PÉNALITÉS ET SYSTÈME DISCIPLINAIRE

4.1 PÉNALITÉS

4.1.1 Mineures

Les pénalités mineures ou doubles mineures (2 minutes ou 4 minutes) standard de Hockey Québec pourront être appelées par les arbitres.

4.1.2 Majeures

Les pénalités et combinaisons de pénalités majeures de Hockey Québec pourront être appelées. Toute pénalité majeure est accompagnée d'une pénalité d'extrême inconduite.

4.2 RÈGLEMENTS DES TROIS (3) PUNITIONS

Un joueur écopant de trois (3) pénalités mineures, ou une combinaison de trois(3) pénalités (peu importe la nature) durant un seul match sera expulsé du match.

4.3 EXPULSION D'UNE PARTIE

Lorsqu'un joueur se fait expulser d'une partie, le joueur doit quitter l'enceinte de la patinoire pour que la partie puisse se continuer. Si le joueur ne quitte pas, il se verra attribuer des pénalités d'inconduite supplémentaires. Si le joueur persiste, le joueur pourrait être suspendu du tournoi.

Par ailleurs, il devient de la responsabilité de l'équipe de voir à ce que le joueur quitte l'enceinte. S'il ne quitte pas l'enceinte dans un délai raisonnable, l'équipe se verra attribuer une punition de banc.

4.4 EXPULSION D'UN GARDIEN DE BUT

Si un gardien de but se fait expulsé d'une partie, en raison d'une pénalité majeure, extrême inconduite ou grossière inconduite, l'équipe fautive se verra perdre la partie par défaut si cette dernière n'a pas de gardien substitut ou qu'elle n'a pas trouvé un gardien dans les dix (10) minutes suivantes.

4.5 EXTRÊME INCONDUITE

Tout joueur utilisant un langage déplacé ou ayant une attitude négative envers les officiels écopera d'une punition de 10 minutes pour conduite antisportive. Si le comportement du joueur ne s'améliore pas, il se verra attribué une punition d'extrême inconduite, expulsé de la partie et sujet à une suspension.

4.6 GROSSIÈRE INCONDUITE

Tout joueur ou représentant d'équipe qui se comporte de manière à tourner le match en dérision se verra expulser de la partie avec une pénalité de grossière inconduite.

Tout joueur ou représentant d'équipe qui insulte un adversaire par des paroles ou des gestes, qui insulte ou qui utilise des propos ou des gestes intimidants, basés sur la discrimination (race, ethnicité, religion, sexe, orientation sexuelle, langue) se verra attribué une pénalité de grossière inconduite. Le joueur fautif se verra attribué une suspension.

4.7 BATAILLE

Une bataille entraîne immédiatement une suspension du tournoi.