

**Tournoi de Hockey  
des Policiers Provinciaux du Québec  
(T.H.P.P.O. Québec 2007)**  
5005, boul. Pierre-Bertrand, C.P. 11  
Québec G1K 7W2

**RÈGLES D'INSCRIPTION**

1. *Le droit d'inscription d'une équipe est de 600,00\$.*
2. *Il n'y a aucun frais d'entrée dans les arénas durant le tournoi.*
3. *Les équipes, inscrites au tournoi l'année précédente, ont la priorité pour s'inscrire en autant que le formulaire « Inscription de l'équipe » et le paiement de 600,00\$ soient reçus avant le 15 décembre 2006. Dépassé ce délai, l'organisation acceptera les premières inscriptions reçues avec paiement complet, et ce jusqu'à ce que chaque classe soit comblée : classe AAA, 45 ans et plus, 35 ans et plus, féminine= 4, 6, 8 ou 10 et classe maison= 56. Le classement des équipes dans chacune des classes et divisions sera faite au hasard au début mars 2007.*

**NB** : *Aucune réservation n'est retenue sans le paiement complet de l'inscription.*

4. **LISTE DES JOUEURS PARTICIPANTS :**

A) **CLASSE MAISON** : *(réservée aux policiers de la Sûreté du Québec)*

*La liste des joueurs participants devra être transmise à l'organisation **avant le 15 février 2007.** Il n'est plus nécessaire d'envoyer les photos de cartes d'identité des joueurs.*

*Chacun des joueurs inscrits dans le tournoi devra s'identifier sur demande de l'arbitre ou d'un responsable du tournoi, soit avec sa carte d'identité de policier (Badge) pour les policiers et avec le permis de conduire ou une carte avec photo pour les gardiens de but civils.*

*Cette liste est requise dans le but d'établir le bassin de chacune des équipes et en faire le classement par catégorie (A-B-C-D-E-F ou G).*

*Cependant, tout les unités relevant des Escouades Régional Mixte du Québec, sous la supervision du service de la Coordination de la Sûreté du Québec à Montréal, pourront évoluer dans la classe « Maison ». Le bassin de joueurs sera égal au nombre total des membres de tous les CR des ERM du Québec. Ce faisant, tous les policiers membres des ERM peuvent participer au THPPQ dans les classes maison même s'il ne proviennent pas de la S.Q., ne peuvent s'inscrire pour d'autres équipes que l'ERM dans la classe « Maison ». Les membres SQ des ERM ne peuvent profiter de l'exception prévue au paragraphe 12.*

**B) CLASSES AAA – 45 ANS - + 35 ANS +- FÉMININE :**

*La liste des joueurs participants devra être transmise à l'organisation avant le 1<sup>er</sup> mars 2007. Il n'est plus nécessaire d'envoyer les photos de cartes d'identité des joueurs.*

*Chacun des joueurs inscrits dans le tournoi devra s'identifier sur demande de l'arbitre ou d'un responsable du tournoi, soit avec sa carte d'identité de policier (Badge) pour les policiers et avec le permis de conduire ou une carte avec photo pour les gardiens de but civils.*

- C) *Il sera possible de changer un ou des joueurs sur votre liste après le 15 février (classe Maison) ou le 1<sup>er</sup> mars 2007 (les autres classes), avec justification du changement de joueurs. Aucun changement de joueurs ne sera accordé après le 1<sup>er</sup> avril 2007.*

**NB** : *Toute demande de changement de joueurs devra être autorisée par le REGISTRAIRE du tournoi.*

- 5 *Tous les joueurs doivent être policiers actifs, temporaires, auxiliaires ou retraités sauf le gardien de but (voir article # 9),*

*Toute équipe laissant évoluer un joueur non éligible se verra suspendre du tournoi en cours.*

6. *Advenant le cas d'une situation d'urgence ou imprévisible de la part d'une équipe, la direction du tournoi se réserve le droit de régler la situation. Le tout se fera avec consultation interne de la direction et du responsable des officiels et sera sans appel.*
7. ***Un joueur peut s'inscrire et évoluer pour un maximum de deux (2) équipes dans le tournoi mais il doit s'agir de deux (2) classes différentes.***

*Cette autorisation permet à un joueur d'une Sûreté Municipale ou de la G.R.C. qui a plus de 35 ans de pouvoir, s'il le désire, jouer dans la classe « 35 ans et plus » et dans la classe « AAA ».*

*Cette autorisation est valable également pour un joueur évoluant dans la classe « 45 ans et plus »*

*Cependant, le nom du joueur devra être inscrit sur la liste des joueurs de l'équipe concernée fournie avant le début du tournoi.*

**Membres de la Sûreté du Québec :**

*Pour le joueur de la Sûreté du Québec qui fera partie d'une équipe dans la classe « Maison », il pourra, s'il le désire, évoluer dans une autre classe soit : AAA – 45 ans et plus - 35 ans et plus et/ou Féminine (Classe réservée aux policières) ; par contre, il ne pourra évoluer dans plus de deux (2) classes.*

*S'il ne fait pas partie de la classe Maison, le joueur de la S.Q. pourra, s'il le désire, évoluer dans deux (2) classes différentes tout comme le joueur d'une Sûreté Municipale et de la G.R.C.*

Il faudra que la liste des joueurs de votre équipe (Line-up) soit signée par ceux-ci et remise au préposé « **INSCRIPTION DES ÉQUIPES** » une (1) heure avant le début de chaque partie inscrite sur la cédule officielle à l'aréna (un endroit sera identifié à cet effet à l'aréna).

8. Un responsable de votre équipe verra à s'occuper de la clé de la chambre.

9. **GARDIEN DE BUT :**

- Dans la **Classe MAISON**, une équipe de la Sûreté du Québec peut prendre un gardien de but civil, d'âge adulte ou mineur, ce dernier ajoute trente (+30) membres au bassin de l'équipe.  
L'ajout d'un deuxième gardien de but civil dans l'équipe n'augmentera pas le bassin de l'équipe ; Par contre un seul gardien civil sera autorisé et pourra être habillé pour la partie à moins d'avoir un joueur policier comme deuxième gardien de but.
- Une équipe de la Sûreté du Québec aura droit de prendre un gardien de but d'un autre poste de la Sûreté du Québec, de tout autre corps ou organisme policier (approuvé par l'organisation du tournoi) tel : Sûreté Municipale, G.R.C., Militaire, Hydro-Québec, Autochtone, Ports nationaux, C.N., etc...; il comptera pour un (+1) membre dans le bassin de l'équipe.
- Un gardien de but pourra évoluer pour une seule équipe de la classe Maison (c'est-à-dire dans les catégories A, B, C, D, E, F ou G) et pourra également évoluer dans la classe AAA - 45 ans et plus - 35 ans et plus ou féminine, mais non dans plus de deux (2) classes. Référence article 7.
- Dans la classe 45 ans et plus, le gardien civil est permis, mais comme les autres joueurs, il devra être âgé de 45 ans au 31 décembre 2007.
- Dans la classe 35 ans et plus, le gardien civil est permis, mais comme les autres joueurs, il devra être âgé de 35 ans au 31 décembre 2007.
- Dans la classe AAA, le gardien civil est permis, et il en est de même pour la classe féminine où le gardien, par contre, doit être féminin.

10. **BASSIN MAXIMUM DE JOUEURS (CLASSE MAISON) :**

Une équipe d'une unité pourra ajouter des joueurs d'une ou plusieurs unités, pourvu que le bassin des joueurs des différentes unités ne dépasse pas le nombre de joueurs permis, soit : **deux cents (200)** pour le total du personnel autorisé à chaque unité s'étant regroupé pour faire une équipe, incluant le ou les gardiens de but civil et/ou policier. (Le bassin est basé sur les centres de responsabilité à partir de la liste du personnel de la S.Q. de janvier 2007).

11. **UNITÉS SPÉCIALISÉES (CLASSE MAISON) :**

En conformité avec le règlement no. 11, une modification pour ce qui est des unités spéciales.

Dorénavant, il sera permis à un membre d'unité spéciale, faisant partie de l'unité majeure, de jouer pour une équipe autre que celle de l'unité majeure, sans pour cela apporter avec lui le bassin total de cette unité. Seul le nombre de membres autorisés par la S.Q. à cette unité spécialisée suivra le joueur.

Les unités spécialisées concernées sont les unités où il y a affichage de la S.Q., pour combler les postes suivants :

- Moniteur de tir
- Plongée sous-marine
- Groupe d'intervention
- SIJ (BRE)
- Moniteur de conduite
- Maître de chien
- Technicien en explosifs
- Renseignement (BRE)

**12. MEMBRES CLASSE « MAISON » :**

Membre auxiliaire : Ce policier compte pour un (+1) membre dans les effectifs du poste où il travaille. Toutefois, s'il désire s'aligner pour une autre unité, on devra ajouter l'effectif total de son unité.

Exemple : L'agt. David Morency (20291) travaille au poste Autoroutier des Laurentides et il compte dans les effectifs de ce poste, soit « 29 ». Si le poste de Montréal-Métro requiert ses services, ils devront ajouter « 29 » à leur nombre de joueurs.

Membre prêté : Entre les dates du 1<sup>er</sup> janvier 2007 au 1<sup>er</sup> avril 2007, un membre prêté à une autre unité peut évoluer avec cette dernière, s'il le désire, mais ce prêt doit être officialisé par la dotation (preuve écrite). Ce membre ajoutera un (+1) membre à sa nouvelle équipe.

Membre retraité : Il peut évoluer pour l'équipe de son choix et ajoute un (+1) à cette équipe.

Si un joueur de la S.Q. change d'unité entre le 2007-01-01 et le 2007-04-01, il pourra, s'il le désire, évoluer pour sa nouvelle unité sans amener avec lui le bassin de son ancienne unité. Il pourra également, s'il le désire, jouer pour son ancienne unité, mais non pour les deux; L'une ou l'autre de ces unités devra être inscrite au tournoi avant le 15 février 2007.

Ce joueur devra fournir à la direction une preuve de son transfert ou de sa mutation avant le 1<sup>er</sup> avril 2007. On doit comprendre que pour jouer avec l'équipe de sa nouvelle unité, il devra être en fonction à cette unité avant le tournoi. Il ajoutera un (+1) membre à l'équipe. Cet ajout sera autorisé à la condition que l'équipe ne change pas de catégorie (A, B, C, D, E, F ou G).

- 13.** En conformité avec le règlement no. 4 aucun membre, ayant une promesse d'embauche, ne pourra évoluer dans le tournoi, sauf comme gardien de but civil. Il en est de même pour un préposé aux télécommunications qui n'est pas policier.

**14. FUSION DES CORPS POLICIERS MUNICIPAUX AVEC LA S.Q. :**

Tout joueur policier, provenant d'un corps municipal fusionné est autorisé à participer au tournoi, à la condition que l'équipe inscrite fournisse une preuve signée par les autorités de la S.Q. ainsi que du corps municipal concerné démontrant que la fusion est ou sera complétée au cours de l'année 2007. Cette confirmation devra être obtenue avant la date limite du 15 février 2007.

S'ils n'ont pas obtenu leur nouvelle affectation à la S.Q., soit leur nouvelle carte d'identité avec centre de responsabilité, ce ou ces joueurs apporteront avec eux le bassin du corps municipal concerné.

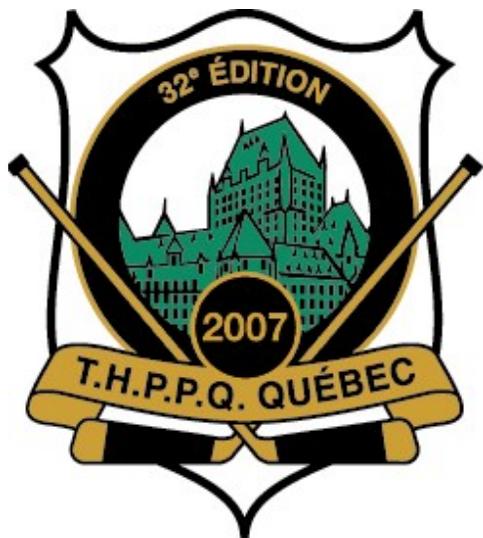
*Une confirmation du nombre total de policiers signée par les autorités de ce corps municipal devra être fournie par l'équipe à l'organisation du tournoi avant le 15 février 2007.*

- 15.** *Toutes les classes devront être composées d'équipes paires (classe de 4-6-8-10 équipes).*

*Le comité organisateur du tournoi, se réserve le droit d'agencer le nombre d'équipe dans les classes afin d'assurer le bon déroulement du tournoi.*

*Si une classe devenait impaire en nombre d'équipes, la direction du tournoi se réserve le droit d'essayer de trouver une équipe supplémentaire sinon la dernière équipe inscrite dans cette classe sera annulée.*

*À noter que l'oblitération postale pourra servir de guide afin d'établir les équipes devant faire partie de la classe litigieuse.*



***Tournoi de hockey  
des Policiers Provinciaux du Québec  
(T.H.P.P.Q. Québec 2007)  
5005, boul Pierre-Bertrand, C.P. 11  
Québec (Québec)  
G1K 7W2***

**RÈGLES DU JEU PROPRES AU TOURNOI**

1. *Une période de cinq (5) minutes sera accordée à une équipe pour se présenter sur la glace. Si elle ne s'est pas présentée après ce délai, la victoire ira à l'équipe adverse après l'appel de l'arbitre. La partie sera gagnée 1 à 0.*
2. *Les deux premières périodes du tournoi sont de dix (10) minutes chronométrées, et la troisième période, de quinze (15) minutes chronométrées. **La surface glacée sera refaite entre la deuxième et la troisième période de chaque partie.***
3. *L'équipe locale doit satisfaire les exigences des officiels concernant la couleur des gilets utilisés pour une partie, advenant le cas où les couleurs des gilets pourraient porter à confusion. Donc, c'est l'équipe locale qui devra changer de gilets, si nécessaire.*
4. *Un lancer de punition appelé par l'arbitre sera effectué comme dans une partie régulière.*
5. *L'entraîneur, le gérant ou toute autre personne civile, derrière le banc des joueurs, qui se voit décerner une punition d'extrême inconduite de partie par un officiel alors que la partie est en cours ou terminée, sera automatiquement expulsé de la partie et suspendu pour la partie suivante.*
6. *Lors de son expulsion, l'entraîneur, le gérant ou tout autre personne civile, devra quitter le banc, la patinoire et l'amphithéâtre ; s'il ne le fait pas, il sera banni du tournoi.*
7. *Les règlements de la Fédération Québécoise de Hockey sur Glace (FQHG), avec lancer-frapper et sans contact, seront en vigueur.*

**« Abolition passes deux lignes »**

*L'article 73, passes et passes hors jeu ne sera pas en application au cours du Tournoi T.H.P.P.Q. 2007. La ligne rouge centrale est supprimé, en ce qui concerne les passes qui franchissent deux zones.*

8. *Dès qu'il y a une différence de six (6) buts durant une partie, le temps n'est plus chronométré pour le reste de la partie, et cela même si la différence revient inférieure à six (6) buts.*

9. *Chaque équipe devrait avoir deux (2) gardiens de but habillés pour la partie. Un délai de cinq (5) minutes sera accordé pour habiller un autre gardien. Aucun joueur ne pourra remplacer le gardien sans être habillé avec l'équipement complet de gardien de but, conformément aux règlements de la F.Q.H.G.*

*L'équipe qui n'aura pas de gardien de but pourra jouer à six (6) joueurs mais si l'arbitre décerne un lancer de punition, un but sera automatiquement accordé.*

*Le règlement «tomber sur la rondelle» s'applique intégralement.*

10. *Aucun joueur en boisson ne sera toléré sur la patinoire.*
11. *Le capitaine et/ou ses assistants seulement ont le droit de parole devant l'arbitre.*
12. *Seulement cinq (5) personnes en civil seront autorisées à prendre place au banc des joueurs durant une partie. S'il y a infraction, l'arbitre avisera l'équipe de se conformer et, advenant un refus, il sévira en décernant une pénalité de banc.*
13. *Au cours d'une partie, un maximum de dix-neuf (19) joueurs incluant les gardiens de but, sera permis. Ces joueurs et gardiens de but devront faire partie de la liste mentionnée à l'article 4 (Règlements d'inscription). Pour débiter une partie, il faudra un minimum de six (6) joueurs, incluant le gardien de but.*
14. *Suivant le nettoyage de la glace, seuls les joueurs devant débiter la période devront être sur la glace au retour, tous les autres devront être sur le banc.*
15. ***Les autorités du tournoi et le responsable des arbitres peuvent décider ensemble d'intervenir et de corriger une situation qui causerait un préjudice à l'une des équipes participantes à une rencontre du tournoi.***
16. *Avant de jouer leur première partie, chaque équipe devra rencontrer le responsable des officiels pour consulter les règlements et la cédule des parties qui s'appliqueront pendant le tournoi T.H.P.P.Q.  
Aucun changement ou modification des règlements ou de la cédule ne sera autorisé après le début de la première partie de chaque classe.*
17. *Aucun temps d'arrêt ne sera permis dans toutes les classes du tournoi, et ce, tout au long du tournoi.*
18. ***Classement en ronde préliminaire :***
- A) *Aucune période de surtemps lors des rondes préliminaires,*
- B) *Le classement final s'établit selon le nombre de points cumulés par chaque équipe : Une victoire donne deux (2) points ; une nulle donne un (1) point et une défaite donne zéro (0) point. Si une équipe ne se présente pas, la partie est gagnée 1-0 et donne deux points à l'adversaire. Si une équipe obtient un « bail », l'équipe gagne sa partie 1-0.*
- C) ***Départage d'égalité :***

*S'il y a égalité au classement entre plusieurs équipes, le classement est déterminé en fonction des critères suivants :*

- a) *Le plus grand nombre de victoires.*
- b) *Le moins grand nombre de défaites.*
- c) *Le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (victoires).*
- d) *Le meilleur différentiel : le total des buts pour, moins le total des buts contre de tous les matchs.*
- e) *Le premier but marqué dans le match entre les équipes en cause.*
- f) *Le premier but le plus rapide marqué dans tous les matchs joués par les équipes en causes.*
- g) *Tirage au sort.*

*Dès que le classement d'une 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.*

**D)** *Dans les classes de 8 équipes et plus, les deux (2) équipes, de chaque division, ayant cumulées le plus de points passent en demi-finale soit : le 2<sup>ème</sup> d'une division VS le 1<sup>er</sup> de l'autre division ;*

*Dans les classes de 6 équipes, les quatre (4) équipes ayant cumulées le plus de points passent en demi-finale soit : un contre quatre et deux contre trois;*

*Dans les classes de quatre (4) équipes, les deux (2) équipes ayant cumulées le plus de points passent en finale ;*

**À noter que la direction du Tournoi se réserve le droit de modifier la cédule de certaines classes, si elle juge que la nouvelle cédule peut-être plus équitable et avantageuse pour l'ensemble des équipes inscrites dans cette classe.**

## **19. RÈGLE DE LA PROLONGATION LORS DU TOURNOI :**

*Il y aura une période supplémentaire de **cinq (5) minutes chronométrées à 4 contre 4**, à l'exception du gardien de but. Dès qu'un but est marqué, la partie prend fin immédiatement.*

*S'il y a encore égalité, nous procéderons à **une fusillade de cinq (5) lancers pour chaque équipe.***

*Si le pointage est encore égal, un (1) lancer sera ajouté de chaque côté, jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Tous les lancers doivent être faits par des joueurs différents.*

*S'il y a pénalité durant la période de cinq (5) minutes de surtemps, les règlements de la F.Q.H.G. s'appliquent. Il ne peut y avoir moins de trois (3) joueurs sur la glace lorsque deux pénalités se chevauchent pour la même équipe. À la deuxième punition, l'équipe adverse ajoutera un joueur jusqu'à un maximum de cinq (5).*

*Pour la période de surtemps, les équipes n'ont pas à changer d'extrémités de la patinoire.*

**20. Responsabilités du tournoi**

*L'organisation du tournoi ne sera pas responsable des accidents, pertes de biens ou autres qui pourraient survenir aux joueurs, instructeurs ou autres personnes. Tous actes de vandalisme causés par un joueur, pouvant occasionner des frais au locateur, seront défrayés par l'équipe responsable du joueur.*

**21.** *Tout joueur d'une équipe ne pourra immobiliser la rondelle à l'intérieur de la ligne imaginaire, à trois (3) pieds de la bande et ce, sur toute la surface glacée, sous peine d'une punition mineure pour avoir retardé la partie.*

**22. CASQUE PROTECTEUR ET VISIÈRE :**

*a) Le port du casque protecteur visièrre complète pleine ainsi que le protège-cou approuvés « ACNOR » sont obligatoires pour tous les joueurs, tel que spécifié dans le règlement de la Régie sur la sécurité dans les sports du Québec, R.S.S.Q.*

*b) Un joueur pourra porter la demi-visièrre, mais il devra signer la formule de non responsabilité avant la première partie et la remettre au préposé du REGISTRAIRE avec le formulaire de signature des joueurs.*

*La grille type «TRETIAK» n'est plus tolérée sauf pour le gardien de but. Cependant, ce dernier devra signer, lui aussi, la formule de non responsabilité avant le début de la première partie et la remettre au préposé du REGISTRAIRE.*

**NB :** *Si la formule n'a pas été remise, l'arbitre va décerner une punition de deux minutes au joueur fautif et l'organisation du tournoi via le comité de discipline se réserve le droit de punir plus sévèrement le joueur fautif.*

*LA FORMULE DE NON RESPONSABILITÉ POUR LA DEMI-VISIÈRE ET LA GRILLE DE TYPE « TRETIAK » QUI SERA SIGNÉE AVANT LE DÉBUT DE LA PREMIÈRE PARTIE, EST VALIDE POUR TOUTE LA DURÉE DU TOURNOI.*

*c) De plus, le joueur qui n'aura pas signé la formule de non responsabilité lors de la première partie et qui jouera dans les parties suivantes du tournoi avec la demie visièrre ou la grille de type « TRETIAK » devra également signé le formulaire.*

*C'est l'obligation du responsable de l'équipe d'aviser et de vérifier que tous les joueurs signent la formule de non responsabilité. Ce dernier se verra remettre de ces formules avant la première partie.*

*d) Notez qu'il n'y aura aucune tolérance à ce sujet. Si un joueur n'a pas sa visièrre ou son protège-cou, il ne pourra pas jouer son match. Que la température soit élevée dans l'aréna ou qu'il n'y en ait plus dans les magasins, c'est son problème. **VEUILLEZ AVISER VOS JOUEURS.***

e) De plus, la visière doit être portée correctement. Si ce n'est pas le cas, il y aura un avertissement par l'arbitre. À la 2<sup>ième</sup> occasion, le joueur se verra accorder une punition mineure. S'il y a une 3<sup>ième</sup> occasion, le joueur sera expulsé de ce match.

On veut éviter de voir un joueur avec sa visière relevée au-dessus des yeux ou même du casque.

f) Il en est de même avec le protège-cou. Il doit être approuvé « ACNOR » et doit être porté correctement sur le cou sinon les mêmes pénalités que pour la visière s'appliqueront.

Nous ne voulons pas de «Col roulé» en guise de protège-cou, ni de protège-cou relié par une corde qui le font pendre comme un collier, 10 cm sous le cou.

**C'est une question de sécurité pour vous et une question de responsabilité civile pour les organisateurs du tournoi.**

23.. Aucune bataille ne sera tolérée. Tout joueur impliqué dans une bataille sera expulsé de la partie. Si l'instigateur ou l'agresseur est déterminé par l'arbitre, le joueur fautif sera référé au comité de discipline pour étude et suspension possible du ou des tournois futurs.

24. a) **PUNITION MAUVAISE CONDUITE :**

Tout joueur qui écopera d'une punition de 10 minutes de mauvaise conduite sera suspendu pour la partie en cours seulement. Il pourra jouer lors de la partie suivante.

b) **TOUTE PUNITION MAJEURE ET EXTRÊME INCONDUITE DE PARTIE :**

Le joueur sera automatiquement suspendu pour la partie en cours et la partie suivante et son cas sera référé au comité de discipline pour étude de son dossier pour les tournois futurs.

À la deuxième infraction (majeure ou extrême inconduite de partie), le joueur sera automatiquement suspendu pour la balance du tournoi et son cas sera référé au comité de discipline pour étude de son dossier dans les tournois futurs.

c) Toute suspension imposée par le comité de discipline d'un Tournoi de Hockey des Policiers Provinciaux du Québec est sans appel et exécutoire pour le tournoi en cours ainsi que les tournois subséquents, selon la nature de la suspension imposée.

25. La copie officielle de ce règlement sera déposée au superviseur en chef des arbitres et au responsable du comité de discipline. La copie officielle des règlements sera disponible auprès du registraire pour consultation. Le comité directeur du tournoi THPPQ se réservant le droit de modifier le règlement en tout temps, dans le but d'améliorer la qualité du tournoi.

**MERCI ET BON TOURNOI.**

**Régis Boily T.H.P.P.Q. 2007**