

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

TOURNOI JACK ST-ONGE M11, M13 ET JUNIOR DE SHAWINIGAN



ÉDITION 2024-2025

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

1. Reconnaissance

Toutes les activités du Tournoi Jack St-Onge de Shawinigan se dérouleront à l'aréna de Grand-Mère (601 3^e avenue, Shawinigan) et à l'aréna Gilles-Bourassa (1609 117^e rue, Shawinigan).

Responsable des inscriptions : David Nadeau
Courriel : tournoi.jack.stonge@outlook.com
Responsable pendant le tournoi : David Nadeau (819) 531-2358

Ce tournoi est sanctionné par Hockey Québec; les règles de jeu sont celles de Hockey Canada et les règlements administratifs sont ceux de Hockey Québec. Les officiels seront accrédités par Hockey Québec.

Les membres du Comité de discipline seront sous la juridiction de Hockey Québec et en aucun temps les membres du conseil d'administration du Tournoi ne pourront intervenir dans ce dossier (règlements administratifs Hockey Québec art. 11.3(c)).

2. Inscription / Abandon

La date limite des inscriptions est fixée au premier arrivé, premier inscrit et/ou dès qu'une classe est complète. Vous trouverez le formulaire d'inscription sur le site dynamosshawinigan.com dans la page du tournoi.

Afin d'offrir une compétition relevée, le Tournoi se réserve le droit d'accepter 50% des équipes provenant de la ligue Hockey Mauricie et 50% des équipes provenant des autres régions de la province. Toutes les équipes doivent s'attendre à jouer une ou deux parties de jour le vendredi,

Les frais d'inscription pour les équipes M11 et M13 sont de 610 \$ et les frais d'entrée sont de 315 \$ par équipe.

Les frais d'inscription pour les équipes Junior sont de 610 \$ et les frais d'entrée sont de 365 \$ par équipe.

Si une équipe désire abandonner après avoir été acceptée, elle a jusqu'au 15 octobre 2024 sinon elle perdra ses frais d'inscription.

Abandon, désistement ou disqualification après une victoire d'un tournoi éliminatoire, l'équipe ayant été battue par cette dernière pourra continuer à participer au tournoi. Si l'équipe ayant été battue ne peut ou ne veut pas revenir, une équipe aléatoire déjà éliminée pourrait être rappelée.

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (9.8.5.-Abandon d'une équipe dans un tournoi ou festival)

3. Acceptation

Les équipes seront avisées par le responsable du tournoi de l'acceptation ou du refus de leur demande aussitôt le paiement reçu. Les frais d'inscription seront retournés à toutes les équipes refusées.

4. Documents

4.1. Enregistrement

Avant le début de sa première partie du tournoi, le gérant ou un officiel d'équipe doit se présenter une heure avant l'heure prévue de la partie au registrariat du tournoi et fournir son cartable d'équipe contenant les documents suivants :

- Le calendrier des parties de votre ligue à jour, tournois, championnats
- Feuilles de pointage des 5 dernières parties jouées
- formulaire Composition officielle d'équipe émise par son association, organisation ou sa région (T-112)

Tous les joueurs.euses / joueurs.euses affiliés.es (JA) et tous les personnels de banc doivent avoir leur statut « Approuvé » pour être éligible à prendre part au match du tournoi. Si un joueur.euse / joueur.euse affilié.e ou personnel de banc n'a pas son statut « approuvé », seulement ce joueur ou cette joueuse ou ce personnel de banc ne peut prendre part au match et non toute l'équipe.

Les équipes doivent se présenter au minimum 45 minutes avant le début de la joute afin que l'entraîneur valide l'alignement. Sans cette validation l'équipe ne peut pas embarquer sur la patinoire. Toute personne suspendue par une branche de l'Association canadienne de hockey ou par un organisme reconnu ne peut participer à une partie du tournoi tant et aussi longtemps qu'elle n'a pas complété le temps de sa suspension. Une équipe qui aligne un ou des membres inéligibles (joueur et/ou entraîneur) dans une partie sera disqualifiée du tournoi et des sanctions seront appliquées.

La vérification du cahier d'équipe T-112 pourra être faite de façon aléatoire par le registraire du tournoi, ou si une plainte est déposée. Si le registraire ne peut établir la légitimité du joueur ou du personnel de banc, le joueur ou le personnel de banc ne pourra prendre part au match.

4.2. Signature

Il n'y aura plus de feuille de signature pour les joueurs et personnels de banc avant chacun des matchs. 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).

Pour les tournois avec la division Junior, le tournoi peut à sa discrétion demander une preuve d'identité avec photo (carte assurance maladie, carte étudiante, permis de conduire) aux joueurs enregistrés sur la Composition officielle d'équipe.

5. Compétition

Chaque équipe aura trois parties assurées. À partir de la 3^e partie l'équipe perdante est éliminée.

6. Joueurs et officiels d'équipe

6.1. Nombre de joueurs en uniforme

Chaque équipe double-lettre doit présenter un minimum de dix (10) joueurs en uniformes plus un (1) ou deux (2) gardiens de but et maximum vingt (20) incluant le ou les gardiens de but.

Chaque équipe simple-lettre doit présenter un minimum de six (6) joueurs en uniformes plus un (1) ou deux (2) gardiens de but et maximum vingt (20) incluant le ou les gardiens 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. Qualifications requises pour les entraîneurs

Les entraîneurs et le personnel de banc doivent respecter le grade requis pour leur division.

Référence : Règlements administratifs de Hockey Québec (3.2, 3.6, 3.9)

6.4. Entraîneur expulsé d'un match

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (7.5.8 - Expulsion d'un responsable d'équipe, toutes divisions)

6.5. Personnes admissibles

Référence : Règles de jeu officielles 2018-2020 Hockey Canada

1.9. (c) Seuls les joueurs en uniforme et un maximum de cinq (5) officiels d'équipe auront la permission de se trouver au banc des joueurs. Ces personnes devront être enregistrées et inscrites sur la feuille de match officielle. Un maximum de cinq (5) officiels d'équipe peut être inscrit sur la feuille de match officielle.

6.6. Nombre de matchs par jour

Équipe : Une période de repos de trois (3) heures débutant à la fin du 1er match de la journée est obligatoire lorsqu'une équipe doit jouer deux (2) matchs dans la même journée.

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)

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (5.6 – Affiliation)

6.8. Gardien de but

Extrait Règles de jeu officielles 2018-2020 Hockey Canada

2.6 (b) Si un gardien de but se rend au banc des joueurs en raison d'une blessure, il devra se retirer de la glace et sa place sera prise par un gardien de but substitut à qui aucune période d'échauffement ne sera permise. Cependant, cela ne s'applique que lorsqu'un gardien de but substitut est habillé.

Dans le cas où un gardien de but substitut n'est pas habillé. Le gardien de but blessé aura dix (10) minutes pour récupérer.

S'il est nécessaire de remplacer le gardien blessé, cinq (5) minutes additionnelles seront accordées, pour un total de quinze (15) minutes. Le gardien de but blessé doit demeurer hors du match jusqu'au prochain arrêt de jeu. Une punition mineure pour avoir retardé le match sera imposé pour une infraction à cette règle.

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (5.6.1. (E) / (F) et (5.6.2 (f) / (g))

7. Déroulement des matchs

7.1. Temps des périodes

Le temps des périodes pour les divisions M11 et M13 est :

- Deux (2) périodes de 10 minutes temps arrêté. Une (1) période de 12 minutes temps arrêté pour les parties du vendredi et du samedi.
- Trois (3) périodes de 12 minutes temps arrêté pour les parties du dimanche (1/2 finale et finale)
- Chaque partie débute par un échauffement de deux minutes chronométrées.

Le temps des périodes pour la division Junior est :

- Trois (3) périodes de 12 minutes temps arrêté.
- Chaque partie débute par un échauffement de trois minutes chronométrées.

La poignée de main (gant à gant) sera donné au début de chacun des matchs.

Une pause d'une (1) minute est alloué entre les périodes.

Référence : Règlements administratifs de Hockey Québec art. 9.2 pour les différents types de tournoi. (Ex : un tournoi provincial met le règlement administratif 9.2.3)

7.2. Avance à l'horaire

Le comité se réserve le droit de débiter 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

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 :

Une équipe qui n'est pas présente à l'heure, sans situation de force majeure, 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 débiter 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 :

L'équipe locale est désignée selon la cédule du tournoi.

Le gagnant occupera toujours le rôle d'équipe locale. Il n'y aura pas de tirage au sort pour déterminer l'équipe locale avant les ½ finale. Le dimanche le tirage se fera une heure avant le match en présence d'un représentant des deux équipes.

Pour chaque match dans les divisions 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 minimum 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.

7.6. Politique en cas de tempête :

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. Par ailleurs, le comité organisateur du tournoi remettra 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.

Le tournoi se réserve le droit de terminer le tournoi à une date ultérieure si une situation majeur arrivait.

7.7. Surfaçage :

La surface de la glace sera refaite à toute les 3 périodes (soit après la 2^e période) pour toutes les divisions M11 et M13 et sera refaite à toute les 2 périodes pour la catégorie Junior. Afin d'éviter une perte de temps inutiles, au début de la 3^{ième} 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).

Le comité organisateur se réserve le droit de ne pas refaire la surface glacée ou modifier l'horaire des surfaçages en tout temps. Cependant la décision sera divulguée aux deux équipes en temps et lieu, advenant le cas.

7.8. Sept (7) buts ou plus d'écart après la 2e période complète:

La partie prendra fin automatiquement.

8. Surtemps en cas d'égalité

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (9.6.1 – Périodes de surtemps)

- A. Pour tous les matchs des tournois sanctionnés par Hockey Québec, après l'application des règles de la formule Franc Jeu lorsque les matchs sont à finir, en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaires, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :
- B. Une seule période supplémentaire de cinq (5) minutes à temps arrêté, avec un 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. Le 1^{er} but marqué met fin au match. En cas de punition, ou perte du point Franc Jeu, ajouter un (1) joueur.
- C. Après cette période de surtemps de cinq (5) minutes, si l'égalité persiste il y aura fusillade tel que stipulé à l'article 9.6.2.
- D. Lors des matchs de demi-finales et de finales de chaque tournoi sanctionné par Hockey Québec, après l'application des règles de la formule Franc Jeu, en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaire, il y aura période de surtemps selon le mode suivant : i) Une seule période supplémentaire de 10 minutes à temps arrêté avec un 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. Le premier but marqué met fin au match. ii) Après cette période de surtemps de 10 minutes, si l'égalité persiste il y aura fusillade, tel que stipulé à l'article 9.6.2. 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.

9. Fusillade

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (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. Advenant encore une égalité après cette 1^{re} 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 2^e 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 1^{er} joueur qui tente de déjouer le gardien de but adverse. Ensuite le 1^{er} 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. iii) 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 tir. iv) Les règles de jeu des tirs de punition s'appliquent. v) Les tirs se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux (2) gardiens de but n'est accepté. vi) L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante.
- D. Lorsqu'un 2^e ou un 3^e 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 1^{er} 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,

10. Généralité

10.1. Vestiaires

Les équipes pourront se présenter à leur vestiaire désigné aussitôt que les responsables de l'accueil les auront avisées (environ entre quarante-cinq (45) et soixante (60) minutes avant le début du match. Pour la première partie le représentant de l'équipe doit se présenter au registrariat 60 minutes avant le début du match. 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.

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (3.10 – Règle de deux (2) à l'aréna)

10.2. Couleurs des chandails

Les équipes receveurs porteront leur chandail foncé, les équipes visiteurs porteront le chandail pâle.

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 « local » doit changer de chandails.

10.3. Conduite général

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)

Advenant un bris dans le local et/ou un bris d'équipement, l'équipe fautive pourrait recevoir une facture.

Pour des raisons de sécurité nous demandons aux parents de ne pas embarquer sur la patinoire et ce même lors des finales.

10.4. Soins médicaux / I M P O R T A N T

Pour toutes les blessures, le responsable santé et sécurité de l'équipe est celui qui doit intervenir. Un responsable du tournoi sera sur place pour apporter son aide et pour communiquer avec les services d'urgence en cas de besoin.

Le préposé à la santé et sécurité pourra se rendre sur la patinoire lorsque l'autorisation lui sera donnée par un des officiels.

La direction 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.

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 concernant 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 dans la section « Plus / Documentation / Documentation complète / Assurances ».

Membre non couvert par la police d'assurance :

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (1.3 – Activités exclusives aux membres)

10.5. Trousse de premiers soins

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (7.7.9 – Trousse de premiers soins)

10.6. Protêts

Tout protêt doit être étudié par l'instance appropriée identifiée à cet effet.

A. 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.

B. 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.

C. Le protêt n'est recevable que s'il répond aux étapes suivantes :

1re 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.

2e étape à suivre : En tournois, : 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 ou par virement bancaire au montant de 200 \$ dollars.

D. Les argents seront remis seulement lorsque le requérant ayant logé le protêt obtiendra une décision en sa faveur.

E. Dans les tournois, la décision du Comité de discipline à qui le protêt est référé est irrévocable et sans appel.

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (7.4 – Protêt)

10.7. Récompenses et trophées

Le trophée et la bannière du tournoi seront présentés à l'équipe championne de chaque classe. Les finalistes de chaque classe recevront une bannière.

En cas d'incident ou de circonstances particulières, le comité organisateur du tournoi se réserve le droit d'annuler toute remise de médailles ou de cadeaux. Le responsable d'équipe en sera informé. La décision est définitive et sans appel.

10.8. 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 ou par courriel.

10.9. Interdiction de klaxon

Bien que nous vous encourageons à supporter votre équipe de façon dynamique, nous vous rappelons que l'utilisation de klaxon à air comprimé ou klaxon alimenté par une batterie durant les parties est interdite.

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (7.7.8 – Interdiction de klaxon)

10.10. 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 défaite ne peut ou ne veut pas revenir, vous pourriez accepter une des équipes éliminées de votre tournoi.

10.11. Arrêt d'un match

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

10.12. Modification à l'horaire

Suite à des situations, évènements ou circonstances majeurs, 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 majeur.

10.13. Mécontente

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

10.14. Alcool dans les chambres de joueurs et estrades

Aucune boisson alcoolisée ne sera tolérée dans les chambres de joueurs tout au long du tournoi. Le participant ou spectateur sera expulsé et ne sera pas remboursé, le cas échéant.

Seulement les boissons alcoolisées vendues dans les concessions (restaurants et kiosques) de nos aréna seront acceptées dans les estrades. Le participant ou spectateur fautif sera expulsé et ne sera pas remboursé, le cas échéant. Veuillez noter que nos concessions sont opérées par les bénévoles de l'association et ceux du tournoi.

10.15. Divers

La direction du tournoi n'est pas responsable pour la perte et vol de tout équipement ou pour tout accident qui pourrait survenir durant le tournoi.

**Les membres du comité organisateurs
sont heureux de vous accueillir et
vous souhaitent la meilleure des chances !**



Règlements du Tournoi

FORMULAIRE : HORAIRE MODIFIÉ LORS D'UN TOURNOI

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 :	
--	--

Nom du tournoi :	Tournoi Jack St-Onge de Shawinigan		
# match :		Date :	
Aréna :		Début du match :	
Division :		Classe :	

Nom de l'équipe « locale » :	
Nom entraîneur-chef de l'équipe « locale » :	
Signature entraîneur-chef de l'équipe « locale » :	

Nom de l'équipe « visiteur » :	
Nom entraîneur-chef de l'équipe « visiteur » :	
Signature entraîneur-chef de	

Responsable du tournoi (Témoïn) :	
Nom :	
Titre :	

Signature :	
-------------	--