



1^{er} au 3 mai 2020

Au complexe sportif de Saint-Augustin-de-Desmaures

RÉGLEMENTS ET INFORMATIONS

14^e ÉDITION

Courriel : <mailto:info@tournoi-hockey-mtq.com>

Internet : <https://www.kreezee.com/hockey/ligue/tournoi-de-hockey-des-employes-du-mtq/8530>

Facebook : <https://fr-ca.facebook.com/InfoHockeyMTMDET>

TOURNOI PROVINCIAL DE HOCKEY DES EMPLOYÉS DU MTQ

1. OBJECTIF DU TOURNOI	3
2. DATES ET LIEU DU TOURNOI	3
3. COMITÉ ORGANISATEUR.....	4
4. RISQUES ET RESPONSABILITÉ DES JOUEURS	4
5. FORMULE DU TOURNOI (PARTIES ET DURÉE DES PÉRIODES).....	5
6. INSCRIPTION DES ÉQUIPES ET DES JOUEURS SANS ÉQUIPE.....	7
6.1. <i>Inscription des équipes</i>	7
6.2. <i>Inscription des joueurs sans équipe (joueurs libres)</i>	8
7. COMPOSITION DES ÉQUIPES.....	8
8. CRITÈRES D'ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS.....	9
8.1. <i>Clause d'exception des gardiens</i>	9
8.2. <i>Sanctions</i>	10
9. NOMBRE D'ÉQUIPES ADMISES AU TOURNOI.....	10
10. HORAIRE DES PARTIES.....	11
11. GILETS DES ÉQUIPES	11
12. ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE	12
13. VESTIAIRE ET RONDELLES	12
14. RÈGLES DE CLASSEMENT ET DÉPARTAGE DES ÉGALITÉS	13
14.1. <i>Détermination du classement</i>	13
14.2. <i>Départage d'égalité</i>	13
14.3. <i>Autres points importants à noter</i>	14
14.4. <i>Période de surtemps (partie de la grande finale)</i>	14
14.5. <i>Tirs de barrage de la grande finale et des autres parties</i>	14
15. ACTIVITÉS CONNEXES.....	16
16. SITE INTERNET	16
17. HÉBERGEMENT, TRANSPORT ET REPAS.....	16
ANNEXE 1	17

1. Objectif du tournoi

Le principal objectif du tournoi est de créer une occasion de rencontres et de jeu pour les employés du MTQ. Il s'agit d'une activité récréative axée sur une formule participative et amicale. Les parties sont sans contacts et doivent se dérouler dans un esprit de camaraderie.

Le tournoi s'adresse aux joueurs de tous âges et de tout niveau récréatif. On peut donc s'attendre à recevoir des joueurs jeunes et moins jeunes, talentueux et moins talentueux.

2. Dates et lieu du tournoi

Dates du tournoi

Du vendredi 1^{er} mai au dimanche 3 mai 2020.

Lieu

Complexe sportif de de Saint-Augustin-de-Desmaures, situé au [230 Route de Fossambault](#), à l'intersection de la rue de Copenhague. L'aréna possède deux patinoires et une piscine.

Stationnement

Le stationnement est gratuit.

Lien vers la carte : [Cliquez ici](#)

3. Comité organisateur

Le « Comité organisateur » est formé des employés bénévoles suivants :

Jocelyn Beaulieu

Retraité de la Direction de la planification et de la veille stratégique

Antony Gagné

Direction générale du Laboratoire des Chaussées

Martin Hotte

Retraité de la Direction générale de la politique de mobilité durable et de l'électrification

Christian Mercier

Direction générale de Chaudière-Appalaches

Simon Plante

Direction de la programmation des ressources territoriales

4. Risques et responsabilité des joueurs

Il s'agit d'un événement sans but lucratif et sans lien formel avec le Ministère des Transports (MTQ) et/ou la fonction publique québécoise.

Le hockey est un sport pour lequel les risques d'accident sont présents. Ainsi, chaque participant devra obligatoirement signer un formulaire de décharge de responsabilité à son arrivée, c'est-à-dire avant sa première partie.

Nous déconseillons fortement la participation de personnes n'ayant pas joué au hockey régulièrement au cours de l'année en cours pour diminuer les risques d'accident ou de blessure.

Chaque équipe jouera 4 parties en moins de 48 heures et il en va de la responsabilité de chaque joueur de s'assurer d'être en bonne condition physique.

Pour des raisons de sécurité et en conformité avec la loi, tous les joueurs sont tenus de se conformer à la clause 12 concernant le port de l'équipement obligatoire et s'exposent aux sanctions prévues en cas de non-conformité.

5. Formule du tournoi (parties et durée des périodes)

Toutes les équipes jouent un minimum de 4 parties.

Tirage au sort.

L'ordre de départ des premières parties est déterminé par un tirage au sort.

Progression des équipes

La formule du tournoi sera établie en fonction du nombre d'équipe inscrite. Les responsables d'équipe seront informés rapidement suite à la date limite d'inscription.

Issue des matchs et surtemps

Aucun match ne peut se terminer par un résultat nul. Ainsi, pour tous les matchs (à l'exception des demi-finales et de la grande finale), des tirs de barrage auront lieu après les trois périodes réglementaires pour départager si nécessaire une égalité et déterminer un gagnant (voir section 14.5 pour le déroulement des tirs de barrage).

Pour les demi-finales et la grande finale, s'il y a égalité après les 3 périodes réglementaires, une période de surtemps de 5 minutes sera jouée à 4 contre 4 avant de procéder, si nécessaire, aux tirs de barrages (voir section 14.4 pour le déroulement de la période de surtemps).

Périodes

Une partie se joue en 3 périodes de 10 minutes toutes chronométrées et espacées d'une pause de 30 secondes.

Les équipes changent de côté de la patinoire à chaque période sauf pour la période de surtemps de la grande finale.

Nous disposons exactement de 70 minutes pour la tenue de chaque partie. La durée inclut une période de réchauffement de 3 minutes, les 3 périodes de jeu chronométrées, 2 pauses de 30 secondes, les tirs de barrage si nécessaire et le temps de resurfaçage de la patinoire (10 minutes). En cas de force majeure, il est possible que les organisateurs modifient en cours de tournoi le temps alloué aux périodes au besoin.

Dès qu'il y a 7 buts d'écart, l'équipe qui mène gagne automatiquement la partie et celle-ci prend fin immédiatement. Le marqueur ferme la feuille de la partie et l'apporte aux organisateurs du tournoi. D'un commun accord, les équipes et les arbitres peuvent continuer à utiliser le temps de glace restant jusqu'à la fin de la durée de la location mais sans utiliser la feuille de la partie. Le marqueur indique alors le temps restant au tableau d'affichage et le laisse défiler.

Arbitrage

Présence de 2 arbitres par partie. L'arbitrage se fera en fonction des règles suivantes :

- Lancer frappé permis
- Pas de mise en échec
- Pas de ligne rouge (passes au-delà de 2 zones acceptées)
- Tolérance zéro en ce qui concerne :
 - les bagarres (expulsion automatique du tournoi des joueurs punis)
 - le langage abusif envers un arbitre ou comportements antisportifs (punition automatique + expulsion de la partie pour une 1^{ère} offense + expulsion du tournoi en cas de récidive)
 - une pièce d'équipement non-règlementaire (punition automatique + expulsion de la partie si non corrigé)
 - les boissons alcoolisées sur la glace ou sur le banc (expulsion automatique de la partie)

Toutes les autres punitions habituelles seront appelées par les arbitres. Si une équipe retarde la mise au jeu de manière à écouler le temps

disponible pour jouer la partie, l'arbitre pourra attribuer une punition pour avoir retardé la partie.

6. Inscription des équipes et des joueurs sans équipe

6.1. Inscription des équipes

Coût d'inscription

Le coût d'inscription est fixé à **750\$** par équipe.

*Note : Les équipes du Ministère des Transports pourront profiter d'une remise de **100\$** provenant d'Entreprise en Santé. Ces équipes peuvent donc transmettre un paiement de **650\$** pour l'inscription.*

Le seul versement complet est attendu pour le **27 mars 2020**. Le responsable de chaque équipe devra transmettre un virement ou un chèque à l'ordre et à l'attention de :

Simon Plante
Ministère des Transports
700 René-Lévesque Est (14^e Étage)
Québec, (Québec) G1R 5H1
418 646-0700, poste 23794
- OU -
info@tournoi-hockey-mtq.com

Liste des joueurs

La date limite pour l'inscription de tous les joueurs est le **27 mars 2020**.

Par la suite, tout changement à la liste des joueurs devra être communiqué par courriel à info@tournoi-hockey-mtq.com, au moins 5 jours ouvrables avant le début du tournoi. **Aucun joueur ne pourra participer au tournoi sans y être inscrit préalablement. Aucun joueur (même pour un cas de remplacement) ne pourra s'ajouter le jour même du tournoi.**

Couleur des gilets

Lors de l'inscription, le responsable de chaque équipe devra aussi indiquer la couleur des gilets que son équipe portera durant le tournoi. Le responsable peut envoyer une photo numérique aux organisateurs.

6.2. Inscription des joueurs sans équipe (joueurs libres)

Tout joueur sans appartenance à une équipe aura la possibilité de s'inscrire. Pour ce faire, il doit transmettre aux organisateurs son NOM, POSITION, RÉGION et ADRESSE COURRIEL à l'adresse suivante : info@tournoi-hockey-mtq.com . Aucun dépôt ne sera demandé auprès des joueurs qui s'inscriront sur cette liste.

Il n'y a pas de date limite pour l'inscription des joueurs libres mais, conformément à l'article 6.1, ceux-ci devront, pour participer au tournoi, confirmer leur appartenance à une équipe au moins 5 jours ouvrables avant le début du tournoi. Les équipes incomplètes auront donc la possibilité de «repêcher» directement un joueur disponible inscrit sur cette liste, qui sera distribué aux responsables d'équipe, jusqu'à 5 jours ouvrables avant le début du tournoi.

Si le nombre de joueurs libres et d'équipes inscrites le permettent, le Comité organisateur pourra, à partir du 27 mars 2020, former une ou des équipes entièrement composées de joueurs libres.

Aucun joueur libre ne sera forcé de joindre à une équipe. Le choix reviendra toujours au joueur libre concerné d'accepter ou non les invitations qui lui seront faites.

7. Composition des équipes

Responsable d'équipe

Un responsable et un substitut doivent être désignés au moment de l'inscription de chaque équipe pour assurer la communication avec les organisateurs avant et pendant le tournoi. Ainsi, seul le responsable d'équipe ou son substitut désigné sera contacté par les organisateurs

pour toute communication relative au tournoi. Celui-ci devra ensuite s'assurer de retransmettre les informations aux joueurs de son équipe.

Un minimum de 11 joueurs est requis pour former une équipe (10 joueurs + 1 gardien de but) au moment de l'inscription. Un joueur ne peut être inscrit que dans une seule équipe. Le nombre minimal de joueurs présents à chaque partie est indiqué à clause 14.3.

8. Critères d'admissibilité des joueurs

Pour être admissible, tout joueur doit obligatoirement :

- A. Être ou avoir été un employé permanent ou occasionnel de son Ministère/Organisme depuis le 6 mai 2019 (date du dernier tournoi),
ou
- B. Être un retraité de son Ministère/Organisme.
- C. Être un gardien de but admissible en vertu de la clause 8.1 ci-dessous.

ET

- D. Être âgé de 18 ans et plus, et
- E. Ne pas avoir signé de contrat avec la Fédération de hockey du Québec ou avec une ligue de niveau professionnelle ou semi-professionnelle (ex. LNAH) au cours des cinq dernières années.
- F. Tous les joueurs d'une même équipe doivent appartenir au même Ministère/Organisme (sauf pour le gardien de but).

Les conjoints ne sont plus admis au tournoi depuis l'édition 2009, de même que les stagiaires et les étudiants. Depuis l'édition de 2018, les anciens employés ne sont admis que dans la mesure où ils respectent les critères A à F.

8.1. Clause d'exception des gardiens

Si une équipe ne trouve aucun gardien rencontrant les critères d'admissibilité A ou B, elle sera autorisée à en prendre un provenant de l'extérieur de son Ministère/Organisme dans la mesure où ce dernier respecte les critères D à F. Toutefois, toute équipe à la recherche d'un gardien devra en tout temps **prioriser tout gardien de son**

Ministère/Organisme qui s'inscrira en tant que joueurs libres avant de se prévaloir de la clause d'exception des gardiens.

En cas de blessure, un gardien de but pourra être remplacé par celui d'une autre équipe inscrite au tournoi.

8.2. Sanctions

À son arrivée sur place, tout joueur participant au tournoi devra signer une attestation à l'effet qu'il répond aux critères d'admissibilité du tournoi. Advenant le cas où un joueur est pris en défaut en cours de tournoi, il sera avisé de son expulsion immédiate du tournoi. Son équipe et lui s'exposeront alors aux sanctions prévues à l'article 14.3 du présent règlement. Tout joueur pris à tricher au niveau de son éligibilité à jouer au tournoi ne pourra plus, par la suite, se réinscrire aux tournois des années subséquentes.

9. Nombre d'équipes admises au tournoi

Le nombre d'équipes final sera déterminé le 20 mars 2020. Le nombre maximal d'équipes participantes au tournoi est fixé à 16 pour des raisons de logistique.

La priorité d'inscription sera donnée aux équipes ayant participé à l'édition précédente du tournoi et ayant transmis leur chèque au plus tard le 20 mars 2020. Après cette date, un tirage au sort aura lieu si nécessaire pour déterminer quelles équipes pourront compléter le groupe des 16. Le comité organisateur se réserve le droit d'exclure une équipe du tournoi qui ne rencontre pas les exigences ou l'esprit du tournoi.

Les équipes, du MTQ, suivantes recevront une invitation avec priorité d'inscription:

1. Abitibi – Témiscamingue
2. Capitale Nationale
3. Chaudière – Appalaches
4. Côte-Nord

5. Laboratoire des Chaussées (DLC)
6. Rimouski
7. Party Mix
8. Québec – Centre
9. Saguenay
10. Structures
11. Trois-Rivières

10. Horaire des parties

Les premières parties débuteront le vendredi soir pour toutes les équipes. Des parties sont prévues tout au long de la journée du samedi et en matinée le dimanche. Le tournoi prend fin vers l'heure du midi le dimanche.

L'horaire initial des parties sera transmis aux responsables des équipes et sera diffusé sur le site Internet du tournoi vers le 1^{er} avril 2020.

11. Gilets des équipes

Pour une partie, advenant le cas où les chandails des deux équipes sont de la même couleur, c'est l'équipe visiteuse qui devra changer de gilet. Celle-ci peut emprunter les chandails d'une autre équipe qui est en attente de jouer. Idéalement, chaque équipe devrait avoir deux couleurs de chandails à sa disposition.

Au moment de la tenue du tournoi, les organisateurs seront en mesure d'informer les équipes ayant des gilets de mêmes couleurs pour qu'elles puissent se trouver un 2^e ensemble de gilets.

12. Équipement obligatoire

Lors des parties de ce tournoi, tous les joueurs doivent porter un équipement complet et respectant le « *Règlement sur les équipements protecteurs requis pour la pratique du hockey sur glace* » (voir à l'annexe 1). Ainsi, tous les joueurs doivent porter un casque protecteur conforme, un protecteur facial complet et un protège-cou conforme lors des parties.

Cette exigence fait d'ailleurs partie du formulaire de renonciation que le joueur doit obligatoirement signer avant de pouvoir participer au tournoi.

Une punition sera automatiquement décernée à tout joueur pris en défaut pendant une partie. Celui-ci ne pourra revenir au jeu avant d'avoir corrigé la situation.

13. Vestiaire et rondelles

L'attribution des chambres (vestiaires) sera indiquée sur les écrans téléés ou à l'accueil en cas de problème.

La Ville de Saint-Augustin-de-Desmaures ne fournit pas de cadenas pour barrer les chambres des joueurs. Les organisateurs du tournoi peuvent accommoder la majorité des équipes pendant la durée du tournoi dans la mesure où ces derniers ne sont pas oubliés/perdus...

Chaque équipe devra apporter ses propres rondelles pour la période de réchauffement. Il est formellement interdit d'accéder à la patinoire tant et aussi longtemps que la porte (bande) n'est pas complètement fermée derrière la resurfaceuse.

14. Règles de classement et départage des égalités

14.1. Détermination du classement

- Toutes les équipes jouent 4 parties. L'équipe classée au premier rang sera celle qui aura accumulé le plus de points au classement après 4 parties.
- Le système de point du hockey international est utilisé :
 - 3 points pour une victoire obtenue en période réglementaire ou par défaut,
 - 2 point pour une victoire obtenue en tirs de barrage ou en prolongation,
 - 1 point pour une partie perdue en tir de barrage ou en prolongation,
 - 0 point pour une partie perdue en période règlementaire ou par défaut.

14.2. Départage d'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 d'entre elles 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.

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 de la partie survenue entre les équipes en cause.
Note : S'applique uniquement pour deux équipes qui ont joué l'une contre l'autre et qui sont à égalité. Ne s'applique pas si plus de deux équipes sont au même niveau d'égalité.
- D. Le meilleur différentiel : total des buts pour, moins le total des buts contre, de toutes les parties.
Note : Les buts comptabilisés sont ceux comptés en période réglementaire ou en surtemps. Une partie gagnée en tirs de barrage donne un seul but additionnel à l'équipe gagnante. Une partie gagnée par défaut donne un but à l'équipe gagnante pour la partie et aucun but à l'équipe perdante
- E. L'équipe ayant le moins de minutes de punition.

- F. Par tirage au sort. Dans ce cas, les équipes se verront attribuer le même nombre de points.

14.3. Autres points importants à noter

- Toute équipe alignant un joueur non admissible au tournoi perd toutes les parties auxquelles ce joueur a pris part. Le joueur en question ne pourra plus participer aux tournois subséquents.
- Toute équipe qui n'alignera pas un minimum de 8 joueurs présents sur la glace pour une partie (7 joueurs + 1 gardien de but) perdra la partie par défaut. La partie sera jouée quand même si les équipes concernées sont d'accord.
- Toute équipe causant un retard à débiter une partie de plus de 10 minutes perdra la partie par défaut. La partie sera jouée quand même si le temps le permet. Le marqueur et les arbitres retrancheront les minutes nécessaires pour que la partie se termine à l'heure prévue.

14.4. Période de surtemps (demi-finale et grande finale)

Lors des demi-finales et finale, en cas d'égalité après les trois périodes de jeu règlementaires, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :

- Une seule période supplémentaire de cinq minutes chronométrées à 4 contre 4 (plus les gardiens de but), sauf si à la fin du temps règlementaire, un joueur est en punition. Dans ce cas, il continue de purger sa punition et son équipe devra se défendre à 3 contre 4 jusqu'à la fin de sa punition.
- Les punitions seront appelées normalement. Le premier but marqué met fin à la partie.
- Après cette période de surtemps de cinq minutes, si l'égalité persiste, il y aura tirs de barrage selon la clause 14.5.

14.5. Tirs de barrage de la grande finale et des autres parties

- A. S'il y a égalité entre les deux équipes après la période de surtemps de la partie finale ou après les 3 périodes réglementaires des autres parties, l'officiel demande à l'entraîneur (ou au capitaine de l'équipe) de désigner des joueurs pour la première ronde de 3 tirs de barrage. Advenant encore une égalité après cette première ronde, l'entraîneur

(ou le capitaine) désignera un à la fois les joueurs qui participeront aux tirs subséquents.

Trois joueurs seront désignés par équipe pour effectuer la première ronde des tirs de barrage.

Tous les joueurs, à l'exception du gardien de but, devront participer aux tirs de barrage avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois.

L'équipe qui gagne la partie par des tirs de barrage recevra 1 but additionnel à ceux obtenus pendant les périodes réglementaires.

- B. Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la période de surtemps est admissible à participer aux tirs de barrage, sauf s'il a été expulsé de la partie
- C. La période des tirs de barrage se déroulera de la façon suivante :
 - I. L'équipe qui reçoit (local) a le choix de déterminer si elle débutera ou non les tirs de barrage.
 - 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 en alternance jusqu'à ce que les trois joueurs de chaque équipe aient effectué la première ronde de trois tirs.
 - III. Les règles de jeu des tirs de punition s'appliquent.
 - IV. Les lancers se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux gardiens de buts n'est accepté.
 - V. L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante. Si l'égalité persiste, la ronde des tirs se poursuit à raison d'un joueur par équipe à la fois (au lieu de 3).
 - VI. À la fin de chaque ronde d'un joueur par équipe, si un bris d'égalité survient, l'équipe qui aura marqué le but sera déclarée gagnante du tournoi. Sinon, le tour se poursuit avec 2 autres joueurs.
 - VII. Lorsque tous les joueurs **d'une des 2 équipes** ont effectué leur tir, le tour se termine. Si l'égalité persiste toujours, un nouveau tour doit débiter et les 2 équipes peuvent alors envoyer une 2^e

fois les mêmes joueurs (même si un joueur d'une des équipes n'a pas fait de tir).

15. Activités connexes

Une soirée/souper est prévue au restaurant La Cage de l'Ancienne-Lorette. Un certain nombre de tables est réservé au sous-sol pour notre groupe. Remise du trophée PEP et bière à l'honneur. Aucun discours !

16. Site Internet

Les joueurs et leurs proches pourront suivre de près l'évolution des équipes durant le tournoi en consultant le [site Internet](#).

L'horaire des parties et le classement des équipes seront en tout temps gardés le plus à jour possible sur le site durant le tournoi de manière à pouvoir connaître, à distance, l'heure de la prochaine partie de chaque équipe. L'horaire final des parties du dimanche matin sera disponible sur le site aux environs de 19h la veille (samedi soir).

17. Hébergement, transport et repas

Les dépenses d'hébergement, de repas et de déplacements encourus durant le tournoi par les participants seront à la charge personnelle de chacun. Cette activité n'est pas liée à des dépenses autorisées par le Ministère et ne seront donc pas remboursables.

Par contre, il est possible de se référer au guide de réservation des hôtels pour obtenir un tarif gouvernemental lors de la réservation d'une chambre d'hôtel, d'un motel ou d'un gîte.

Un casse-croûte avec service de bière sera ouvert sur place.

ANNEXE 1

Règlement sur les équipements protecteurs requis pour la pratique du hockey sur glace

© Éditeur officiel du Québec

Ce document n'a pas de valeur officielle.

Dernière version disponible

Incluant la Gazette officielle du 28 mars 2007

c. S-3.1, r.0.1.01

Règlement sur les équipements protecteurs requis pour la pratique du hockey sur glace

Loi sur la sécurité dans les sports

(L.R.Q., c. S-3.1, a. 55, par. 3 et 55.2)

1. Toute personne qui participe à une activité de hockey sur glace doit porter les équipements protecteurs suivants lorsque cette activité est exercée sur une aire de jeu ayant fait l'objet d'une réservation à cette fin:

1° **un casque protecteur conforme** à la norme Casques de hockey CAN3-Z262.1-M83 ou Casques de hockey CAN/CSA-Z262.1-M90, publiées par l'Association canadienne de normalisation;

2° **un protecteur facial complet** conforme à la norme Protecteurs faciaux pour joueurs de hockey sur glace et de crosse CAN3-Z262.2-M78 ou aux types 1, 2 ou 3 de la norme Protecteurs faciaux et visières pour joueurs de hockey sur glace CAN/CSA-Z262.2-M90, publiées par l'Association canadienne de normalisation;

3° **un protège-cou conforme** à la norme Protège-cou pour joueurs de hockey et de ringuette NQ9415-370 du 90-05-15, publiée par le Bureau de normalisation du Québec.

D. 36-92, a. 1.

2. Une personne qui participe à une activité de hockey sur glace au sein de la Ligue de hockey junior majeur du Québec, de la Ligne de hockey junior AAA du Québec ou d'une ligne de hockey ne regroupant que des joueurs de 18 ans et plus dont les activités mènent à un championnat national sanctionné par l'Association canadienne de hockey et à laquelle s'applique un règlement de sécurité approuvé par le ministre responsable de l'application de la loi, est exemptée de l'application du paragraphe 2 de l'article 1 à la condition de porter une visière conforme au type 4 de la norme Protectors faciaux et visières pour joueur de hockey sur glace CAN/CSA-Z262.2-M90 publiée par l'Association canadienne de normalisation, dans la mesure où la visière descend au moins jusqu'au point médian entre le bout du nez et la lèvre supérieure et à la condition que cette personne porte également un protège-dents intra-buccal.

D. 36-92, a. 2; A.M., 98-09-24, a. 1.

3. Abrogé.

D. 36-92, a. 3; D. 633-95, a. 1; D. 45-97, a. 1; A.M., 98-09-24, a. 2.

4. Omis.

D. 36-92, a. 4.

5. Omis.

D. 36-92, a. 5.

D. 36-92, 1992 G.O. 2, 1041

D. 633-95, 1995 G.O. 2, 2191

D. 45-97, 1997 G.O. 2, 901

A.M., 98-09-24, 1998 G.O. 2, 5592