

TOURNOI NOVICE-JUNIOR DE MIRABEL

RÈGLEMENTS 2012 – NOVICE

A) Informations générales et règlements particuliers

- 1) Avant chaque partie, l'instructeur doit rayer de l'alignement les joueurs qui ne participent pas à la partie.
- 2) Les parties du tournoi sont arbitrées par des arbitres reconnus et nommés par l'organisation du tournoi.
- 3) Un joueur victime d'une suspension ne peut participer au tournoi tant qu'il n'a pas servi toutes ses parties.
- 4) L'équipe qui reçoit change de chandails si les couleurs sont semblables.
- 5) Lorsqu'une équipe perd à compter de sa 2^e partie, elle est automatiquement éliminée du tournoi.
- 6) Chaque équipe doit arriver à l'aréna 60 minutes avant l'heure prévue du début de sa joute. À sa première partie, il est nécessaire d'arriver 90 minutes avant afin de faciliter l'enregistrement des joueurs.
- 7) Toute équipe doit être prête à jouer 20 minutes avant l'heure prévue au calendrier.
- 8) Seules les personnes identifiées, à l'aide d'une des 5 passes données, peuvent circuler dans les chambres et les corridors.
- 9) Un seul temps d'arrêt par équipe sera autorisé durant chaque partie.
- 10) Un maximum de 5 entraîneurs est permis derrière le banc. Seuls les joueurs, entraîneurs et gérant(e) apparaissant sur les formulaires T-112 et sur le formulaire d'enregistrement des membres d'équipe sont autorisés à prendre part aux parties.
- 11) Chaque entraîneur doit obligatoirement avoir en sa possession, à son premier match, son cartable avec les 5 documents suivants: le calendrier des joutes de la ligue, les feuilles de pointage des 5 dernières joutes, les feuilles de participation au tournoi (T-112), la formule d'enregistrement des membres de l'équipe et le permis de tournoi.
- 12) Lieux des joutes:
 - Aréna du **Complexe Jean Laurin**, 8515 St-Jacques, St-Augustin, Mirabel 450-475-2061
 - Aréna du **Complexe Val d'Espoir**, 17750 du Val d'Espoir, St-Janvier, Mirabel 450-971-5200
 - Aréna du **Complexe St-Canut**, 15005 Rue Dupuis, St-Canut, Mirabel 450-438-2011
- 13) En cas de problèmes, les organisateurs du tournoi se réservent le droit de modifier l'organigramme des parties sans préavis.
- 14) Le Tournoi Novice et Junior de Mirabel 2012 se conforme à tous les règlements administratifs de Hockey Québec. Voir livre des règlements saison 2011-2012.
- 15) Le programme FRANC JEU s'applique lors du Tournoi I Novice et Junior de Mirabel 2012.
- 16) Les entraîneurs qui participent au Tournoi doivent posséder les accréditations (grades requis) de Hockey Québec (Carte niveau entraîneur initiation ou MAHG/Entraîneur OA). De plus, l'équipe doit avoir parmi son personnel d'encadrement un préposé à la santé et sécurité au hockey. Ce préposé doit obligatoirement faire partie du personnel qui agit sur le banc de l'équipe. (Règlement H.Q.3.2.1 & 3.5 B).

B) Nombre de joueurs minimum et maximum pour une joute (Voir règlement H.Q. 7.2.1 & 7.2.2)

Une équipe doit se présenter au début d'une joute avec un **minimum de 8 joueurs en uniforme plus un gardien de but**. Le maximum est de 17 joueurs plus 2 gardiens.

C) Grille officielle de Franc Jeu (Voir règlement H.Q. 7.7.4)

Division	Classe	Victoire	Nulle	Défaite	Minutes de punition	Points
----------	--------	----------	-------	---------	---------------------	--------

Novice	Simple lettre	2	1	0	8 minutes et moins	1
					9 minutes et plus	0

D) Durée des joutes (Voir règlement H.O. 9.3.3)

- Un réchauffement de 3 minutes est alloué par le comité organisateur.
- La première et deuxième période: 10 minutes à temps arrêté. La troisième période: 12 minutes à temps arrêté.
N.B. Le temps à écouler pour une punition demeure chronométré.
- Il n'y a pas de repos entre les périodes sauf lorsque la glace est nettoyée.
- La glace est nettoyée entre la deuxième et la troisième période de chacune des parties. Cependant, le comité organisateur du tournoi peut en décider autrement s'il le juge nécessaire.
- Le temps de joute pour les demi-finales et finales est le même que lors des parties précédentes.

E) Début du match et des périodes (voir Article 81e) H.C.)

À la fin de chaque période, tous les joueurs doivent demeurer à leur banc respectif ou au banc de punitions jusqu'à l'avis de l'arbitre. Les visiteurs seront les premiers à quitter la glace à moins d'avis contraire de l'arbitre. Le refus de se plier aux ordres de l'arbitre résultera en une punition mineure de banc. Toute circonstance inhabituelle sera rapportée au président. Une punition d'extrême inconduite sera imposée à l'entraîneur de toute équipe qui commet une infraction de cette règle à la fin d'un match si une altercation qui entraîne des punitions de toutes sortes est en cours à la fin du match ou s'amorce après que le match est terminé.

F) Différence de 7 buts (Voir règlement H.O. 9.6.5 A)

- Lorsqu'il y a 7 buts et plus de différence après la 2^e période complète, la joute prend fin immédiatement.

G) Réglementation de surtemps (Voir règlements H.O. 9.7.1 9.7.2 et 7.7.6 A)

- Applicable lorsque le résultat de la partie, après les 3 périodes réglementaires, est égal.

Il y aura période de surtemps de 5 minutes à temps arrêté selon les modes suivants :

- a) Si les deux équipes ont gardés leurs points Franc Jeu, un alignement de 4 joueurs par équipe plus un gardien de but, à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur punition. Le premier but marqué met fin au match.
- b) Si une des deux équipes a perdu son point Franc Jeu, l'équipe fautive devra débiter cette période à court d'un joueur pour une durée de 5 minutes. Aucun joueur de cette équipe ne devra se rendre au banc des punitions pour servir cette punition majeure. Le premier but marqué met fin au match.

Après cette période de surtemps de 5 minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade. Trois joueurs sont désignés pour la première ronde de fusillade. Advenant encore une égalité après cette première 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. L'équipe qui reçoit a le choix de déterminer si elle débitera ou non la fusillade.

Surtemps pour les matchs de demi-finale et de finale (Voir règlements H.O. 9.7.3 et 7.7.6 B)

Une seule période supplémentaire de **10 minutes** à temps arrêté selon les modes suivants :

- a) Si les deux équipes ont gardés leurs points Franc Jeu, un alignement de 4 joueurs par équipe plus un gardien de but à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur punition. Le premier but marqué met fin au match.
- b) Si une des deux équipes a perdu son point Franc Jeu, l'équipe fautive devra débiter cette période à court d'un joueur pour une durée de 5 minutes. L'équipe fautive devra désigner un joueur pour purger cette punition majeure. Le premier but marqué met fin au match.

Après cette période de surtemps de 10 minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade, tel que stipulé à l'article H.O. 9.7.2

H) Autres (Voir règlements H.O. Chapitre 9 – Tournois et festivals)

BON TOURNOI À TOUS !!!

TOURNOI NOVICE-JUNIOR DE MIRABEL

RÈGLEMENTS 2012 – JUNIOR

A) Informations générales et règlements particuliers

- 17) Avant chaque partie, l'instructeur doit rayer de l'alignement les joueurs qui ne participent pas à la partie.
- 18) Les parties du tournoi sont arbitrées par des arbitres reconnus et nommés par l'organisation du tournoi.
- 19) Un joueur victime d'une suspension ne peut participer au tournoi tant qu'il n'a pas servi toutes ses parties.
- 20) L'équipe qui reçoit change de chandails si les couleurs sont semblables.
- 21) Lorsqu'une équipe perd à compter de sa 2^e partie, elle est automatiquement éliminée du tournoi.
- 22) Chaque équipe doit arriver à l'aréna 60 minutes avant l'heure prévue du début de sa joute. À sa première partie, il est nécessaire d'arriver 90 minutes avant afin de faciliter l'enregistrement des joueurs.
- 23) Toute équipe doit être prête à jouer 20 minutes avant l'heure prévue au calendrier.
- 24) Seules les personnes identifiées, à l'aide d'une des 5 passes données, peuvent circuler dans les chambres et les corridors.
- 25) Un seul temps d'arrêt par équipe sera autorisé durant chaque partie.
- 26) Un maximum de 5 entraîneurs est permis derrière le banc. Seuls les joueurs, entraîneurs et gérant(e) apparaissant sur les formulaires T-112 et sur le formulaire d'enregistrement des membres d'équipe sont autorisés à prendre part aux parties.
- 27) Chaque entraîneur doit obligatoirement avoir en sa possession, à son premier match, son cartable avec les 5 documents suivants: le calendrier des joutes de la ligue, les feuilles de pointage des 5 dernières joutes, les feuilles de participation au tournoi (T-112), la formule d'enregistrement des membres de l'équipe et le permis de tournoi.
- 28) Lieux des joutes:
 - Aréna du **Complexe Jean Laurin**, 8515 St-Jacques, St-Augustin, Mirabel 450- 475-2061
 - Aréna du **Complexe Val d'Espoir**, 17750 du Val d'Espoir, St-Janvier, Mirabel 450- 971-5200
 - Aréna du **Complexe St-Canut**, 15005 rue Dupuis, St-Canut, Mirabel 450-438-2011
- 29) En cas de problèmes, les organisateurs du tournoi se réservent le droit de modifier l'organigramme des parties sans préavis.
- 30) Le Tournoi Novice et Junior de Mirabel 2012 se conforme à tous les règlements administratifs de Hockey Québec. Voir livre des règlements saison 2011-2012.
- 31) Le programme FRANC JEU s'applique lors du Tournoi Novice et Junior de Mirabel 2012.
- 32) Les entraîneurs qui participent au Tournoi doivent posséder les accréditations (grades requis) de Hockey Québec (Carte niveau entraîneur récréation). De plus, l'équipe doit avoir parmi son personnel d'encadrement un préposé à la santé et sécurité au hockey. Ce préposé doit obligatoirement faire partie du personnel qui agit sur le banc de l'équipe. (**Règlements H.Q.3.2.1 & 3.5 B**).

B) Nombre de joueurs minimum et maximum pour une joute (Voir règlements H.Q. 7.2.1 et 7.2.2)

Une équipe doit se présenter au début d'une joute avec un **minimum de 8 joueurs en uniforme plus un gardien de but**. Le maximum est de 17 joueurs plus 2 gardiens.

C) Grille officielle de Franc Jeu (Voir règlement H.Q. 7.7.4)

Division	Classe	Victoire	Nulle	Défaite	Minutes de punition	Points
----------	--------	----------	-------	---------	---------------------	--------

Junior	Simple lettre	2	1	0	22 minutes et moins 23 minutes et plus	1 0
--------	---------------	---	---	---	---	--------

D) Durée des joutes (Voir règlement H.O. 9.3.3)

- Un réchauffement de 3 minutes est alloué par le comité organisateur.
- La première et deuxième période: 12 minutes à temps arrêté. La troisième période: 15 minutes à temps arrêté.
N.B. Le temps à écouler pour une punition demeure chronométré.
- Il n'y a pas de repos entre les périodes sauf lorsque la glace est nettoyée.
- La glace est nettoyée à toutes les deux périodes de jeu durant le tournoi. Cependant, le comité organisateur du tournoi peut en décider autrement s'il le juge nécessaire.
- Le temps de joute pour les demi-finales et finales est le même que lors des parties précédentes.

E) Début du match et des périodes (voir Article 81e) H.C.)

À la fin de chaque période, tous les joueurs doivent demeurer à leur banc respectif ou au banc de punitions jusqu'à l'avis de l'arbitre. Les visiteurs seront les premiers à quitter la glace à moins d'avis contraire de l'arbitre. Le refus de se plier aux ordres de l'arbitre résultera en une punition mineure de banc. Toute circonstance inhabituelle sera rapportée au président. Une punition d'extrême inconduite sera imposée à l'entraîneur de toute équipe qui commet une infraction de cette règle à la fin d'un match si une altercation qui entraîne des punitions de toutes sortes est en cours à la fin du match ou s'amorce après que le match est terminé.

F) Différence de 7 buts (Voir règlement H.O. 9.6.5)

- Lorsqu'il y a 7 buts et plus de différence après la 2^e période complète, la joute prend fin immédiatement.

G) Réglementation de surtemps (Voir règlement H.O. 9.7.1 et 9.7.2.)

- Applicable lorsque le résultat de la partie, après les 3 périodes réglementaires, est égal.

Il y aura période de surtemps de 5 minutes à temps arrêté selon les modes suivants :

- Si les deux équipes ont gardés leurs points Franc Jeu, un alignement de 4 joueurs par équipe plus un gardien de but, à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur punition. Le premier but marqué met fin au match.
- Si une des deux équipes a perdu son point Franc Jeu, l'équipe fautive devra débiter cette période à court d'un joueur pour une durée de 5 minutes. Aucun joueur de cette équipe ne devra se rendre au banc des punitions pour servir cette punition majeure. Le premier but marqué met fin au match.

Après cette période de surtemps de 5 minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade. Trois joueurs sont désignés pour la première ronde de fusillade. Advenant encore une égalité après cette première 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. L'équipe qui reçoit a le choix de déterminer si elle débitera ou non la fusillade.

Surtemps pour les matchs de demi-finale et de finale (Voir règlements H.O. 9.7.3 et 7.7.6 B)

Une seule période supplémentaire de **10 minutes** à temps arrêté selon les modes suivants :

- Si les deux équipes ont gardés leurs points Franc Jeu, un alignement de 4 joueurs par équipe plus un gardien de but à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur punition. Le premier but marqué met fin au match.
- Si une des deux équipes a perdu son point Franc Jeu, l'équipe fautive devra débiter cette période à court d'un joueur pour une durée de 5 minutes. L'équipe fautive devra désigner un joueur pour purger cette punition majeure. Le premier but marqué met fin au match.

Après cette période de surtemps de 10 minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade, tel que stipulé à l'article H.O. 9.7.2

H) Autres (Voir règlements H.O. Chapitre 9 – Tournois et festivals)

BON TOURNOI À TOUS !!!