



Association de Hockey Mineur de Vaudreuil-Dorion

Tournoi provincial Novice-Atome de Vaudreuil-Dorion Règlements 2016

1- Cartable

Toutes les équipes devront obligatoirement fournir, avant leur première joute, leur cartable de vérification qui comprendra les éléments suivants:

- Le formulaire d'enregistrement (informatisé) des membres de votre équipe, **aucun ajout manuscrit ne sera autorisé;**
- copie originale approuvée par le registraire de votre région;
- calendrier régulier de votre saison de hockey;
- cinq (5) dernières feuilles de pointage de votre équipe;
- permis de tournoi.

N.B. N'oubliez pas de récupérer vos documents à la fin du tournoi.

2- Nombre de joueurs

a) Chaque équipe a droit et peut compter jusqu'à dix-neuf (19) joueurs au maximum en uniforme soit : dix-sept (17) joueurs et un (1) ou deux (2) gardiens. Une équipe pourra se présenter sur la patinoire avec un seul gardien en uniforme. Si le gardien se blesse, il devra être remplacé par un joueur déjà en uniforme qui aura dix (10) minutes pour revêtir l'équipement de gardien de but.

b) Minimum de 8 joueurs plus un gardien ou deux gardiens en uniforme. Si le nombre de joueurs n'est pas respecté, l'équipe fautive perd le match par forfait (règlement 7.2.1 Hockey Québec).

c) Joueurs affiliés : Il sera permis à une équipe de remplacer un joueur absent par un de ses joueurs affiliés mais ce dernier doit être enregistré au sein de son équipe et figuré sur l'enregistrement d'équipe informatisé (T112). L'équipe doit s'assurer de respecter le règlement de Hockey Québec 5.6.6.

3- Protêt

Les décisions du Comité Organisateur du Tournoi sont sans appel. s.v.p vous référer au règlement 7.4 de Hockey Québec.

4- Discipline

a) **Aucun membre du personnel d'entraîneur ne sera toléré debout sur le banc des joueurs avant, durant ou après les joutes sous peine d'expulsion;**

b) Un membre du personnel d'entraîneur doit être présent dans la chambre des joueurs en tout temps et ce, tant et aussi longtemps que des joueurs de son équipe seront présents dans la dite chambre des joueurs;

c) L'accès au corridor et aux chambres des joueurs est limité à 5 personnes par équipe. Des laissez-passer seront remis à chacune des équipes participantes au tournoi en nombre requis;

d) Le respect et la bonne conduite envers les bénévoles du tournoi est de rigueur en tout temps.

5- Durée des joutes

Les périodes seront de 2x10 minutes et une de 12 minutes, chacune à temps arrêté. Durant les parties, après la deuxième (2e) période complète, une différence de 7 buts mettra fin au temps chronométré. Si la différence de 7 buts n'est pas maintenue, le temps arrêté redeviendra en force. Dans tous les cas, les parties sont à terminer.

Un minimum de deux (2) arbitres officiera chaque partie. Trois (3) arbitres officieront les parties de finale de chacune des divisions. Chaque punition sera servie à temps chronométré;

La réfection de la glace sera faite entre la 2^e et la 3^e période ou à la discrétion des responsables du tournoi. S.v.p vous référer au règlement 9.6.5 de Hockey Québec.



Association de Hockey Mineur de Vaudreuil-Dorion

6- En cas de blessure

La première personne à se rendre auprès du joueur est le « PSSH » de l'équipe. S'il a besoin d'assistance, il pourra en aviser un des officiels et un membre des Premiers Soins se rendra auprès du joueur.

7- Franc Jeu

Le règlement Franc Jeu sera en vigueur durant toute la durée du tournoi.

8- Règlements de surtemps – Joutes régulières

8.1 Période de surtemps

En cas d'égalité après les périodes de jeu réglementaires, il y aura une période de surtemps de 5 minutes à temps chronométré avec un alignement de quatre (4) joueurs par équipe (plus un gardien de but). En vertu du règlement Franc Jeu, si l'une des deux formations n'a pas conservé son point Franc Jeu, cette dernière jouera en infériorité numérique durant cinq (5) minutes. Aucun joueur de l'équipe pénalisée n'aura à se rendre au banc des punitions pour servir cette punition.

Si l'égalité persiste, il y aura fusillade. S.v.p vous référer au règlement 9.7.2 de Hockey Québec.

8.2 Fusillade

a) L'arbitre demandera à l'entraîneur, si la situation se présente, de donner trois (3) noms pour la première ronde. Advenant une égalité après cette première ronde, l'entraîneur désignera un à la fois les joueurs qui participeront à la fusillade.

Note: Tous les joueurs devront participer à la fusillade (à l'exception des gardiens de but) avant qu'un joueur ne revienne une deuxième 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 comme l'indique le règlement 9.7.2 de Hockey Québec.

d) Lors de la fusillade s'il y a lieu, la rondelle doit demeurer sur la glace en tout temps.

9- Règlements de surtemps - Joutes de Demi-finale et Finale

Période de surtemps

En cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaire, il y aura périodes de surtemps selon le mode suivant:

a) Il y aura une (1) période supplémentaire de dix (10) minutes à temps arrêté avec alignement de quatre (4) joueurs par équipe (plus un gardien de but) selon l'article 9.7.3a de Hockey Québec. En vertu du règlement Franc Jeu, si l'une des deux formations n'a pas conservé son point Franc Jeu, cette dernière jouera en infériorité numérique durant cinq (5) minutes. L'entraîneur de l'équipe pénalisée, par l'entremise du capitaine sur la glace, désignera un joueur pour purger cette punition. L'entraîneur peut désigner un joueur qui n'était pas sur la glace au moment de l'infraction (lire : fin de la période).

b) Après la période de surtemps de dix (10) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade telle que stipulée à l'article 9.7.2 de Hockey Québec.

c) Lors de la fusillade s'il y a lieu, la rondelle doit demeurer sur la glace en tout temps.

10- Temps d'arrêt

Les temps d'arrêt ne seront permis qu'en demi-finale et en finale. Chaque équipe pourra bénéficier d'un temps d'arrêt de 30 secondes. Ce temps pourra être pris à n'importe quel moment.

11- Chandails

Si le hasard veut que les deux (2) équipes aient les mêmes couleurs de chandails, l'équipe qui visite devra changer de couleur.



Association de Hockey Mineur de Vaudreuil-Dorion

12- Reprise de jeu

Au début de la troisième période, seuls les joueurs devant effectivement prendre part au jeu pourront se rendre sur la glace avant la mise au jeu. Tous les autres joueurs devront se rendre directement à leur banc. Lorsqu'il y a infraction à cet article, une punition mineure sera accordée au banc de l'équipe fautive pour avoir retardé la partie.

13- Présence

Chaque équipe doit être présente à l'aréna au moins soixante (60) minutes avant la partie. Elle doit être prête à jouer avant l'heure prévue à la discrétion de l'organisation du tournoi.

14- Nombre de parties

a) Chaque équipe est assurée de jouer un minimum de deux (2) parties. L'équipe est éliminée advenant une défaite en deuxième ronde ou après.

b) Aucun changement de partie ne sera fait pour les Inter Régionaux.

c) Si une équipe annule après avoir été acceptée au Tournoi, elle perdra le montant de son inscription et sera soumise au Comité de discipline de sa région. Un avis de sanction lui sera émis par le Tournoi. **Le règlement 9.10.7 « Abandon d'une équipe dans un tournoi ou festival » de H.Q s'applique pour toute la durée du tournoi.**

15- Hockey Québec

Les règlements de la Fédération Québécoise de Hockey sur Glace seront en vigueur durant le tournoi.

16- Lieu du Tournoi

Toutes les parties du tournoi seront disputées à l'aréna municipal de Vaudreuil-Dorion situé au 9, rue Jeannotte à Vaudreuil-Dorion.

17- Éligibilité

Les équipes doivent être sanctionnées par Hockey Québec.

18- Désignation Visiteur ou Receveur

Le choix des visiteurs et receveurs sera fait par le Comité Organisateur du Tournoi sauf pour les parties de demi-finale et finale qui seront tirées au hasard en présence de l'entraîneur ou tout dirigeant des deux (2) équipes.

19- Divers

a) Toutes les personnes suspendues par un organisme reconnu ne peuvent participer au tournoi;

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