

# Tournoi provincial Novice de Saint-Louis-de-France

## RÈGLEMENTS & RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX 15<sup>e</sup> ÉDITION, 2012



Notre devise : « **Grâce aux jeunes et pour les jeunes** ».  
Une mission accomplie à chaque année.

## **A - GÉNÉRAL**

### **Ce tournoi est sanctionné par Hockey Québec**

**A1** - Les règlements du tournoi seront ceux de Hockey Québec (Règlements administratifs) et ceux de l'A.C.H.A. (L'Association Canadienne de hockey amateur) à l'exception des règlements du tournoi décrits plus loin;

**A2** - Les frais d'inscription sont de **398 \$** par équipe;

**A3** - La date limite d'inscription est fixée au 4 décembre 2011;

**A4** - La confirmation d'acceptation sera faite au plus tard le 9 décembre 2011 et à cette date, tous les documents pertinents vous seront acheminés;

**A5** - Aucun remboursement ne sera fait à une équipe qui se retirera du tournoi après avoir été acceptée par le comité de sélection;

**A6** - Début des activités : le 6 janvier 2012 ;

**A7** - Le comité organisateur ne se rend pas responsable de la perte ou du vol d'équipements ainsi que des accidents qui pourraient se produire durant le tournoi à l'aréna ainsi que sur les terrains de celle-ci;

**A8** - Dans le cas où le personnel secourisme du tournoi le recommande, les frais d'ambulance seront aux frais du joueur ou de l'équipe concernée et en aucun cas ne pourrons être à la charge du tournoi.

**A9 – IMPORTANT, ALLERGIES**: Les collations remisent aux joueurs par le Tournoi Novice de St-Louis-De-France contiennent où peuvent contenir des arachides. Il est de votre responsabilité d'aviser tout les parents, enfants et responsables de votre équipe de la situation

## **B - CORRESPONDANCE**

### **TOURNOI PROVINCIAL NOVICE DE ST-LOUIS-DE-FRANCE**

a/s M. Marc Ricard, président

245, place Maxime, Trois-Rivières (Québec) G8W 1Z4

Téléphone : 819 374-8094

Courriel : [sophiemarc@videotron.ca](mailto:sophiemarc@videotron.ca)

Téléphone : (durant le tournoi)

819 909-3807 (Bureau du hockey mineur), 819 379-5758 (Aréna)

## **C – RÔLE DE LA MARRAINE D'ÉQUIPE**

Personne dynamique qui a le goût de s'impliquer auprès de son équipe, de « chouchouter » les petits joueurs pendant le tournoi. Cette personne sera bien sûr encadrée par la dynamique équipe du marrainage du tournoi et aura toute l'attention nécessaire pour mener à bien sa mission.

En quoi consiste exactement la mission :

-Arriver 1 h avant la partie;

-Se présenter au local de marrainage qui sera identifié à l'entrée, on vous y attendra et on saura vous diriger;

-S'occuper de débarrer et barrer la porte de la chambre des joueurs;

-Faire signer et remplir les divers formulaires aux entraîneurs;

- Distribuer les oranges, boissons, friandises et cadeaux à la fin de la joute (tout ceci aura été préparé par l'équipe du marrainage);
- Encourager ses joueurs et les supporter en tout temps;
- Chandail fourni ainsi que tout le nécessaire adéquat au marrainage.

**\*\*\*Question sur le marrainage : Nicole Carrière au 819 693-4881 ou [harnoisdenis@videotron.ca](mailto:harnoisdenis@videotron.ca)**

## **D - CATÉGORIE NOVICE**

### **1. CLASSEMENT DES ÉQUIPES**

Les équipes sont classées selon la formule d'enregistrement d'équipe à la F.Q.H.G.(Chapitre 5). \*

### **2. SÉLECTION DES ÉQUIPES PARTICIPANTES**

2.1 La sélection sera faite sur la base de "premier arrivé, premier servi".

2.2 Les classes acceptées seront :

- Classe A
- Classe B

### **3. ENREGISTREMENT DES ÉQUIPES**

3.1 Les responsables de l'équipe devront se présenter au moins 45 minutes avant le début de la première joute afin de permettre la vérification des documents et l'identification (laissez-passer) des responsables. Vous devrez avoir en votre possession votre cartable d'équipe (T-112) comprenant les documents suivants :

- la formule d'enregistrement des membres d'une équipe,
- votre permis de tournoi,
- le calendrier des parties de ligue de votre équipe,
- les feuilles de match des cinq dernières parties jouées par votre équipe.

***\*\*\*IMPORTANT : À défaut d'avoir ces documents, l'équipe se verra refuser de participer au tournoi. Valider avec votre registraire d'association afin de vous assurer de bien tout avoir.***

### **4. ACCÈS À L'ARÉNA (POUR LA JOURNÉE) ET ENDROIT OÙ SE JOUENT LES MATCHS**

**COMPLEXE SPORTIF LES DEUX GLACES,  
155, rue de la Mairie, Trois-Rivières, G8W 1W5**

- 4.1 Coût Adultes : 5,00 \$  
Enfants : 16 ans et moins gratuit **\*\*\*Svp aviser les parents des joueurs**
- 4.2 Le tournoi remet à chaque responsable de chacune des équipes, cinq (5) laissez-passer. Le laissez-passer doit être attaché à votre manteau en tout temps pendant la durée du tournoi. Si vous le perdez ou l'oubliez, vous devrez payer votre droit d'entrée.

## **5. PRIX DE PARTICIPATION ET BANDEROLE**

- Tous les joueurs (euses) qui participeront au tournoi recevront des souvenirs à l'effigie du tournoi ;
- Les équipes FINALISTES et CHAMPIONNES recevront une banderole. De plus, chaque joueur (euse) et entraîneurs de ces équipes recevront des cadeaux souvenir à l'effigie du tournoi. Ceci pour toutes les finales (grande finale et finale consolation) ;
- Joueur du match :  
Après chaque partie, les parents et les supporters de chacune des équipes devront choisir le "joueur du match" de l'équipe adverse. À noter qu'un même joueur ne pourra être nommé plus d'une fois (à l'exception des demi-finales et des finales) au cours du tournoi. Un souvenir du tournoi sera remis à chaque joueur sélectionné;
- Confrontation fusillade (n'affecte pas le résultat de la partie) :  
À la fin de chaque partie, à l'exception des finales, il y aura une confrontation qui se déroulera de la façon suivante : un joueur de chaque équipe, qui aura été choisi par tirage au sort avant le début de la partie, affrontera le gardien substitut ou régulier de l'autre équipe. Celui qui aura gain de cause (joueur qui compte le but ou le gardien qui effectue l'arrêt) se verra remettre un souvenir du tournoi;
- Entre la 2<sup>e</sup> et la 3<sup>e</sup> période et après chacune des parties, de nombreux tirages auront lieu, des rafraîchissements et des goûters seront servis aux équipes.

## **6. VESTIAIRES DES JOUEURS ET CORRIDORS ADJACENTS**

- 6.1 Seules les responsables dont le nom figure sur la « formule d'enregistrement d'une équipe » y seront admis. Les responsables du tournoi feront sortir toute autre personne.
- 6.2 Les responsables d'équipes devront voir à ce que les vestiaires soient libérés dans un délai raisonnable afin de ne pas retarder indûment les activités normales du tournoi (30 minutes).
- 6.3 Le vestiaire doit être laissé dans un bon état après les joutes, sous peine de sanction par l'organisation du tournoi.

## **7. FRANC-JEU**

Le règlement du franc-jeu s'applique. Voir Règlements administratifs (7.7) de Hockey Québec.

## **8. GILETS**

### **8.1 COULEURS DES GILETS :**

L'équipe locale portera les gilets pâles et l'équipe visiteuse portera les gilets foncés.

## 8.2 COULEURS CONFONDANTES DE GILETS

Avant le début de chaque joute, un responsable du tournoi vérifiera les couleurs des gilets des équipes. **S'il s'avère que les couleurs sont confondantes : L'équipe qui ne répond pas au point 8.1 aura à changer de gilets. \*\*\*Dans le cas où l'équipe qui doit changer de gilet a une seule couleur de gilet, donc ne peut répondre au point 8.1, une demande sera fait à l'équipe adverse pour inverser l'attribution des gilets foncés et pâles. Si l'équipe adverse ne peut où refuse d'inverser les couleurs de gilets alors la première équipe se fera fournir par le responsable du tournoi un ensemble de gilets contrastants avec l'autre équipe.**

## 9. RÈGLEMENTS DU JEU

- 9.1 Avant chaque joute, la liste des joueurs doit être vérifiée et les instructeurs doivent avoir signé celle-ci. La liste devra être acheminée au registraire par la marraine de l'équipe.
- 9.2 Gardiens de but
- Toute équipe peut aligner un ou deux gardiens de but. Cependant, si le seul gardien se blesse durant la joute, dix minutes seront accordées à un joueur déjà en uniforme pour revêtir l'équipement de gardien de but. Si le gardien n'est pas arrivé en début de match, l'équipe aura 10 minutes pour habiller un joueur en gardien.
- 9.3 Durée des joutes:
- a) Les deux premières périodes seront d'une durée de 10 minutes chronométrées et la troisième sera d'une durée de 12 minutes chronométrées ;
  - b) Lorsqu'il y aura une différence de sept buts et plus après deux périodes complétées, le temps ne sera plus chronométré pour le reste de la joute.
- 9.4 Durée des punitions mineures :
- Celles-ci seront de deux (2) minutes chronométrées si le temps est chronométré et de trois (3) minutes à temps continu si la période est à temps continue.
- 9.5 Il y aura une période de repos d'environ dix à douze (10-12) minutes à la fin de la deuxième période, le temps de refaire la surface glacée. La glace sera faite entre la deuxième et la troisième période de chaque joute.
- 9.6 La poignée de main sera de mise après chaque partie.
- 9.7 Le tournoi se réserve le droit de déplacer des parties ou de modifier l'horaire pour des raisons ou des circonstances hors de son contrôle.
- 9.8 Si le tournoi voit la nécessité d'avancer l'heure de début d'une joute prévue à la programmation régulière, elle s'en réserve le droit pour une période maximale de 15 minutes et les équipes en seront avisées dès leur arrivée à l'aréna.
- 9.9 Aucun mesurage de bâton ne sera accepté.

## 10. **DÉROULEMENT DU TOURNOI**

### Classe A et B

- 10.1 Il n'y a pas de classement comme tel, il s'agit de tournoi dit "à élimination".
- 10.2 Pour la première partie, l'équipe du bas sur la cédule sera l'équipe locale.
- 10.3 Partie gagnant-perdant, l'équipe gagnante sera l'équipe locale.
- 10.4 Partie avec 2 gagnants, il y a tirage au sort.
- 10.5 Les joutes sont à finir, c'est-à-dire qu'il y aura supplémentaire s'il y a égalité après la troisième période réglementaire.
- 10.6 Une défaite à la 2<sup>e</sup> partie ou à une partie ultérieure élimine l'équipe.
- 10.7 2 parties assurées à chacune des 52 équipes.
- 10.8 Il y aura une finale consolation pour chaque catégorie.

## 11. **RÉGLEMENTATION DE SURTEMPS**

Voir Règlements Administratifs (9.7) de Hockey Québec.

## 12. **NOMBRE DE JOUEURS SUR LA GLACE**

Afin d'éviter une perte de temps inutile au début de la 3<sup>e</sup> période de votre partie, on demande aux équipes d'aligner sur la glace les 5 joueurs désignés et le gardien par votre entraîneur. L'équipe qui ne se conformera pas à cette directive se verra décerner un 2 minutes de punition pour avoir retardé la partie.

## 13. **TEMPS D'ARRÊT** (Time out)

Un seul temps d'arrêt de 30 secondes par équipe par partie est permis.

## 14. **PÉRIODE D'ÉCHAUFFEMENT AVANT JOUTE** \*\*

Une période de réchauffement de trois minutes sera en vigueur. S'il y a prise de photos sur la patinoire par le photographe attitré au tournoi, ces photos seront prises à l'intérieur des 3 minutes.

## Annexe 1 **DESSIN DE BRAVOOM MASCOTTE DU TOURNOI**

Voir page suivante le dessin de Bravoom à remettre à chacun de vos joueurs. Ils sont invités à le colorier et à vous le remettre afin de pouvoir les afficher sur les murs de l'aréna durant les deux fins de semaine du tournoi. Apporter les tous et remettre au marrainage à votre arrivée.

***Le comité organisateur du Tournoi provincial Novice de St-Louis-de-France vous souhaite un séjour des plus agréables.***

---

\* Livre des règlements administratifs saisons 2010-2011 de la F.Q.H.G.

\*\* Sujet à changements si conflit d'horaire

# Tournoi novice



## St-Louis-de-France

Par :

Équipe :

Ville :

---