

Festipuce Novice - Règlements de tournoi

1) Informations générales et règlements particuliers

a) Calibre:

Le tournoi est ouvert à toute équipe de hockey de catégorie Novice, classes A, B et C.

b) Déroulement du tournoi:

De forme « à la ronde », chaque équipe est assurée de jouer trois (3) parties. Voir section 2 des règlements pour plus de détails.

c) Coût d'inscription:

Le coût d'inscription pour chaque équipe est de cinq cent (525 \$) dollars plus les frais d'entrée de deux cent cinquante (250 \$) dollars. Les inscriptions devront être acheminées avant le 1er novembre 2018 à 12 h et elles seront non remboursables dès que l'équipe aura été acceptée par la direction du tournoi.

Un chèque de sept cent soixante-quinze (775 \$) dollars devra être émis à l'ordre de :

Festipuce

Et posté à l'adresse suivante :

**C.P. 2332 BP Masson-Angers
Angers Québec
CANADA J8M 1W1**

d) Lieux des joutes:

Centre sportif de Buckingham
485, rue James
Gatineau (Québec) J8L 2R3

Centre Robert Rochon (Masson-Angers)
97, rue de l'Aréna
Gatineau (Québec) J8M 1C8

e) Enregistrement des joueurs et documents exigés:

Voir le Livre des règlements administratifs de Hockey Québec section 10.9.10

Peu importe l'aréna de votre premier match, le gérant d'une équipe ou son entraîneur en chef devra obligatoirement se présenter au minimum une heure (1h00) avant le premier match au bureau du registraire à l'aréna de leur premier match avec leur cartable de vérification d'équipe. Il y aura un registraire aux deux arénas.

Ce cartable de vérification est exigé d'une équipe pour participer à une activité spéciale de Hockey Québec (tournois, festivals et championnats). Ce cartable comprend obligatoirement les éléments suivants :

- o Le calendrier des matchs de la ligue et le calendrier des matchs de tournois
- o Le formulaire d'enregistrement des membres d'une équipe approuvée par un registraire d'association ou de région (T112)
- o Les feuilles de pointage des cinq (5) derniers matchs de l'équipe (saison régulière, tournois et séries éliminatoires)
- o Le permis de tournoi de l'équipe
- o L'horaire du tournoi, du festival ou des championnats au besoin

f) Droits d'entrée:

Les droits d'entrée obligatoires pour la durée du tournoi sont exigés à chaque équipe lors de l'inscription (250\$). Donc, aucun autre droit d'entrée quotidien ne sera exigé aux équipes et à leurs supporters.

g) Chambre des joueurs:

- i. Chaque équipe a quinze (15) minutes pour quitter la chambre après la partie. Seules les personnes identifiées, à l'aide d'une des 5 passes données, peuvent circuler dans les chambres et les corridors.
- ii. *A DÉTERMINER SELON L'HORAIRE* : En raison de la composition de nos arénas, les équipes Novices que leurs parties chevaucheront les équipes Pré-novice devront placer tous leurs effets personnels dans les sacs de hockey. Nous vous suggérons d'apporter un sac en plastique afin d'y placer les bottes des enfants. Lorsque que votre équipe sera sur la patinoire des équipes Pré-novice pourront se préparer pour leur partie. Nous aurons de bénévoles sur place pour vous guider en cas de besoin.

h) Accidents – Blessures – Vols – Dommages:

La direction du Festipuce et l'Association du Hockey Mineur de la Lièvre de Gatineau se dégagent de toutes les responsabilités contre tout accident, blessures, vols ou dommages pouvant survenir à un joueur, une équipe, aux entraîneurs, au personnel accompagnateur d'une équipe, et ce, durant toute la durée du tournoi.

i) Sollicitation:

Aucune sollicitation ne sera autorisée à l'intérieur ou à l'extérieur des arénas où se déroule le Festipuce.

j) Autres règlements:

La direction du Festipuce se réserve le droit en tout temps d'ajouter d'autres règlements, de refuser une équipe, d'annuler toute catégorie ou classe. Advenant cette possibilité, les équipes recevront une copie des nouveaux règlements ou elles en seront informées.

2) Déroulement du tournoi

a) Règlements généraux:

- i. Les règlements de jeu sont ceux de Hockey Québec et du livre de règlements administratifs saison 2018-2019.
- ii. Toute équipe doit être prête à jouer 10 minutes avant l'heure prévue au calendrier.
- iii. Le nombre de joueurs requis pour un match est tel que spécifié aux articles 8.2.1 et 8.2.2.
- iv. L'équipe locale devra porter le chandail de couleur foncé et l'équipe visiteuse devra porter le chandail de couleur pâle, à moins d'autorisation spéciale d'un responsable du tournoi et du registraire.
- v. Après chaque match, les équipes devront se mettre en ligne sur la ligne bleue, face à face, pour la remise du joueur du match de chaque équipe. Ensuite, les arbitres inviteront les joueurs à s'aligner pour la poignée de mains en suivant l'article 8.2.8.
- vi. Des souvenirs seront remis à tous les joueurs des équipes participantes.
- vii. Avant les finales de chaque division, il y aura présentation des joueurs. Les joueurs devront se placer sur leur ligne bleue respective pour la présentation et tous les joueurs devront garder leur casque.

b) Durée des parties:

- i. Il y aura un réchauffement de 2 minutes avant chaque rencontre.
- ii. Les joutes sont d'une durée de deux (2) périodes de dix (10) minutes chronométrées et une période de douze (12) minutes chronométrées (article 10.3.3), les punitions seront aussi chronométrées.
- iii. Une pose de 1 minute entre la 1^{re} et 2^e période; entre la 2^e et la 3^e période les équipes sortent de la patinoire pour la réfection de la glace.
- iv. Aucun temps d'arrêt n'est autorisé durant une partie de la ronde préliminaire. Un temps d'arrêt de trente (30) secondes sera autorisé à chacune des équipes pour les demi-finales et finales.

3) Ronde préliminaire

a) Le déroulement:

- i. Chaque équipe est assurée d'un minimum de trois (3) joutes.
- ii. Les Règlements Franc Jeu s'appliquent à la ronde préliminaire (article 8.7).
- iii. Chaque équipe peut accumuler un total de trois (3) points par match. Le classement des équipes à l'intérieur de chaque Division, lors de la ronde préliminaire, sera déterminé de la façon suivante :
 - o Une victoire donne deux (2) points au classement.
 - o Une partie nulle donne un (1) point au classement.
 - o Une défaite ne donne aucun point (0) au classement.
 - o Avec Franc-Jeu, un point (1) supplémentaire sera accordé aux équipes ayant accumulé 8 minutes et moins de punition au cours de cette partie; 9 minutes et plus de punition n'entraînera aucun (0) point.
- iv. Lorsqu'il y aura une différence dans le pointage de cinq (5) buts et plus après deux périodes complétées, le temps ne sera plus chronométré pour le reste de la joute même si l'écart revient à moins de cinq (5) buts. Après deux périodes complétées, une différence de sept (7) buts mettra fin à la partie automatiquement.
- v. Aucune période de surtemps ou fusillade durant la ronde de qualification.

b) Le classement:

Voir le Livre des règlements administratifs de Hockey Québec section 8.7.5

- i. Le total des points de performance et points Franc Jeu détermine la position des équipes aux classements, le plus haut octroyant la position supérieure. S'il y a égalité au classement entre plusieurs équipes, la position supérieure est déterminée en fonction de l'article 10.8 des règlements administratifs de Hockey Québec.

c) Départage d'égalité :

Voir le Livre des règlements administratifs de Hockey Québec section 10.8

- i. 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 :
 - 1) Le plus grand nombre de points
 - 2) Le plus grand nombre victoires.
 - 3) Le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (victoires).

NOTE 1 : S'applique uniquement si toutes les équipes impliquées ont joué l'une contre l'autre dans une même section pour un tournoi à la ronde.
 - 4) Le meilleur différentiel : total des buts pour, moins le total des buts contre, de tous les matchs.

NOTE 2 : Si une équipe n'est pas présente pour un match, le nombre de points pour et contre des matchs joués contre elle par les autres équipes ne doit pas être considéré dans le calcul.

- 5) L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués.

NOTE 3 : Dans le cas d'une équipe qui ne se présente pas pour un match, tous les matchs joués contre elle par les autres équipes ne doivent pas être considérés.

- 6) L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu
7) Par tirage au sort.

2) Demi-finales et finales

a) Sélection des finalistes:

- i. Chaque catégorie A & C sera composée de 12 équipes divisées en 3 divisions de 4 équipes. Chacune des équipes joue contre les 3 autres équipes de sa division.
- ii. La 1^{re} position de chacun des divisions sont retenues ainsi que la 2^e position ayant la meilleure fiche des trois divisions.
- iii. Le meilleur 2^e se qualifie en étant la 4^e position et un classement sera effectué entre les 3 équipes de 1^{re} position afin de déterminer les positions de 1^{re} à 3^e.
 - La 4^e position vs la 1^{re} position
 - La 3^e position vs la 2^e position
- iv. Les 2 équipes gagnantes des demi-finales se disputeront la finale.
- v. Pour la finale, l'équipe locale sera celle ayant terminée la plus haute au classement de la ronde préliminaire.

b)

- i. La catégorie Novice B sera composée de 16 équipes divisées en 4 divisions de 4 équipes. Chacune des équipes joue contre les 3 autres équipes de sa division.
- ii. 1^{re} position de chacun des divisions .
 - La 4^e position vs la 1^{re} position
 - La 3^e position vs la 2^e position

c) Déroulement:

- i. Le règlement d'une différence de sept (7) buts ne s'applique pas pour les demi-finales et les finales. Par contre, lorsqu'il y aura une différence dans le pointage de cinq (5) buts et plus après deux périodes complétées, le temps ne sera plus chronométré pour le reste de la joute même si l'écart revient à moins de cinq (5) buts.
- ii. En cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaires, il y aura surtemps. Les articles 10.7 et 8.7.6 B. de la réglementation de surtemps s'applique intégralement.

d) Période de surtemps:

Voir le Livre des règlements administratifs de Hockey Québec section 10.7.3

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:

- o Une seule période de surtemps de dix (10) minutes à temps arrêté, avec un alignement de quatre (4) 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.

- o Après cette période de surtemps de dix (10) minutes, si l'égalité persiste il y aura fusillade telle que stipulée à l'article 10.7.2 du livre des règlements administratifs de Hockey Québec.

e) Fusillade:

Voir le Livre des règlements administratifs de Hockey Québec section 10.7.2

- i. L'entraîneur enverra un joueur pour tenter de déjouer le gardien adverse, il n'a pas à informer les officiels de ses trois (3) joueurs.
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 deuxième fois.
- ii. Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la période de surtemps est admissible à participer à la fusillade.
- iii. La fusillade se déroulera de la façon suivante :
 - o L'équipe qui reçoit a le choix de déterminer si elle débutera ou non la fusillade.
 - o 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 jusqu'à ce que les trois (3) joueurs de chaque équipe aient effectué une ronde complète.
 - o 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 lancer.
 - o Les règles de jeu des tirs de punition s'appliquent.
 - o Les tirs se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux (2) gardiens de but n'est accepté.
 - o L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante.
- iv. Lorsqu'un deuxième tour ou un troisième devient nécessaire pour briser l'égalité, l'ordre de passage des joueurs est laissé à la discrétion de l'entraîneur et peut différer de l'ordre du premier 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, après qu'un joueur de chaque équipe ait effectué un tir vers le but.