



# DIX-NEUVIÈME ÉDITION 2005 TOURNOI PROVINCIAL NOVICE DESJARDINS DE VICTORIANVILLE

## RÈGLEMENTS

### **Responsabilité des équipes :**

L'article 8.4.4 (page 71), règles d'acceptation des équipes du livre des règlements administratifs de Hockey Québec saison 2004-2005, s'applique intégralement.

Toute équipe doit se conformer à l'horaire préparé par le tournoi.

Les équipes devront se présenter au moins une heure avant le début de leur joute.

La chambre des joueurs doit être libérée au plus tard 30 minutes après la fin du match.

Les repas sont à la charge de l'équipe.

### **Responsabilités de l'organisation du tournoi :**

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

L'organisation ne sera pas responsable des accidents qui pourraient survenir aux joueurs, aux entraîneurs, au personnel accompagnateur d'une équipe, et ce, durant toute la durée du tournoi.

La direction du tournoi se réserve le privilège d'apporter des changements à tout règlement afin d'assurer la bonne marche du tournoi.

## DÉROULEMENT DES MATCHS

Les règlements de jeu sont ceux de Hockey Québec (livre de règlements administratifs saison 2004-2005 et du Cahier de règlement et d'encadrement du secteur initiation.

Les joutes sont d'une durée de deux (2) périodes de dix (10) minutes chronométrées et une période de douze (12) minutes chronométrées (8.2.3 page 69), les punitions seront aussi chronométrées.

Les demi-finales et finales seront de deux (2) périodes de douze (12) minutes et une (1) période de quinze (15) minutes chronométrées.

Le nombre de joueurs requis pour un match est tel que spécifié aux articles 6.1.1 et 6.1.2 (page 51).

Advenant une différence de sept (7) buts à la fin de la deuxième période et au cours de la troisième période, la joute prend fin. (Article 8.5.5 de la page 74)

Surtemps : En cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaires, il y aura surtemps. L'article 8.6 de la réglementation de surtemps s'applique intégralement. (pages 74, 75 et 76)

N.B. : S'il y a fusillade, 1 seul but est comptabilisé à la fiche de l'équipe gagnante.

### **Additions aux règlements :**

Dans le cas d'équipes ayant des chandails qui ne font pas contrastes, **l'équipe locale choisit la couleur de son gilet.** (La direction du tournoi peut fournir les chandails au besoin.)

Il y aura réfection de la glace après la deuxième période de chaque joute. (La direction se réserve le droit de modifier ce règlement si nécessaire.)

Lorsqu'il n'y a pas de réfection, une période de repos de trois (3) minutes sera accordée.

Aucun temps d'arrêt ne sera accordé durant la rencontre.

## DÉROULEMENT DE LA RONDE PRÉLIMINAIRE

### Le classement :

Chaque équipe est assurée d'un minimum de trois (3) joutes.

Le classement des équipes à l'intérieur de chaque groupe, lors de la ronde préliminaire, sera déterminé de la façon suivante :

- á** Une victoire en période réglementaire donne trois (3) points à l'équipe gagnante. (Après les trois (3) périodes réglementaires)
- á** Une défaite en période réglementaire donne aucun point à l'équipe perdante.
- á** Surtemps et fusillade : l'équipe gagnante aura deux (2) points et la perdante un (1) point. Note : Un gain en surtemps n'est pas considéré comme une victoire lors du départage d'égalité.
- á** Avec Franc-Jeu, un point supplémentaire sera accordé aux équipes ayant accumulé 8 minutes et moins de punition au cours de cette joute.
- á** En cas d'égalité à la fin des périodes réglementaires du match, on ajoutera les points Franc-Jeu au résultat. S'il y a période de surtemps (règlements de Hockey Québec), le point de comportement ne s'applique pas pour cette période et ainsi ne pourra pas faire perdre la partie.
- á** Le plus haut total de points détermine le vainqueur du match :
  - á** En cas d'égalité à la fin des périodes réglementaires du match, le match se prolonge automatiquement même si une seule des deux formations qui s'affrontent a conservé son point Franc-Jeu. Cependant dans cette éventualité, cette dernière jouira d'une supériorité numérique (4 contre 3) pendant les 5 premières minutes de cette prolongation, après quoi, s'il n'y a pas eu but, les équipes évolueront à force égale.

Lorsqu'il y a application de cette règle et qu'une période de surtemps est requise en fonction du règlement administratif 8.6.1 de Hockey Québec, la procédure suivante doit s'appliquer ;

- a) « Extrait des règlements administratifs 8.6.1 »

Une seule période de cinq (5) minutes à temps arrêté, avec un alignement de 4 contre 4 (à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur(s) punition(s)). Le premier but met fin au match.

« Application »

**S'il y a période de surtemps en raison de l'application de cette règle, l'équipe fautive devra débiter cette période à court d'un joueur pour une durée de cinq (5) minutes. Aucun joueur de l'équipe fautive n'aura à se rendre au banc des punitions afin de servir cette punition majeure.**

Lorsqu'il y a application de cette règle et qu'une période de surtemps est requise en fonction du Règlement administratif 8.6.3 de Hockey Québec, la procédure suivante doit s'appliquer ;

- a) « Extrait des Règlements administratifs 8.6.3 »

Il y aura un maximum de deux (2) périodes supplémentaires de dix (10) minutes à temps arrêté avec alignement de 4 contre 4 (à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur(s) punition(s). Le premier (1<sup>er</sup>) but met fin au match.

« Application »

**S'il y a période de surtemps en raison de l'application de cette règle, l'équipe fautive devra débiter la première (1<sup>re</sup>) période de surtemps à court d'un joueur pour une durée de cinq (5) minutes. L'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise du capitaine sur la glace, désignera un joueur pour purger cette punition majeure. L'entraîneur peut désigner un joueur qui n'était pas sur la glace au moment de l'infraction (lire ; fin de la période).**

Note : Franc-Jeu McDonald's ne s'applique pas en période de surtemps.

## DÉROULEMENT DE LA RONDE ÉLIMINATOIRE

La ronde préliminaire détermine le rang de chaque équipe à l'intérieur de son bloc.

### **Classe « B »**

Le premier de chacun des cinq (5) groupes passe à la ronde éliminatoire **AVEC** les trois (3) meilleurs deuxièmes des cinq (5) groupes.

Une fois ces huit équipes déterminées, un classement de la première à la huitième position sera établi selon les critères de départage d'égalité (Article 8.7, pages 75-76).

### **Classe « A »**

Le premier de chacun des treize (13) groupes passe à la ronde éliminatoire **AVEC** les trois (3) meilleurs deuxièmes des treize (13) groupes.

Une fois ces seize (16) équipes déterminées, un classement de la première à la seizième position sera établi selon les critères de départage d'égalité (article 8.7 pages 75-76).

La première position à la huitième se disputeront le Trophée Desjardins et la neuvième à la seizième position se disputeront le Trophée Kiwanis.

**Pour informations supplémentaires : Vous pouvez communiquer avec Monsieur Gaétan Hamel, coordonnateur du tournoi au (819) 758-1992 ou par télécopieur au (819) 758-1992. Site Internet <http://www.tournoi-novice.com/>**

# **RÈGLEMENT ADMINISTRATIF, article 8.7**

## **8.7 Départage d'égalité**

S'il y a égalité au classement entre plusieurs équipes, toutes les équipes à égalité seront reportées au point suivant, tant et aussi longtemps qu'une seule équipe, n'a pas été classée :

**Dès que le classement d'une 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; (un gain lors d'un surtemps ou fusillade n'est pas une victoire) ;
- b) le moins grand nombre de défaites; (une défaite lors d'un surtemps ou fusillade n'est pas une défaite) ;
- c) l'équipe ayant accumulé le plus de points Franc-Jeu ;**
- d) le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (victoires ou gains en surtemps) ;

Note 1 : S'applique uniquement pour les équipes qui ont joué l'une contre l'autre dans une même section

- e) les meilleurs différentiels : 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.

- f) l'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués ;
- g) tirage au sort.