



29ième Édition

Tournoi Provincial Bantam St-Anselme / Honfleur

du 12 au 22 février 2009

<http://pages.globetrotter.net/tbantam>

## RÈGLEMENTS 2009

Le TOURNOI PROVINCIAL BANTAM ST-ANSELME / HONFLEUR est un tournoi de hockey mineur sanctionné par Hockey Québec. En plus du présent règlement, les règlements administratifs de Hockey Québec et les règles de jeu de l'A.C.H. en vigueur pour la présente saison s'appliquent.

Le TOURNOI PROVINCIAL BANTAM ST-ANSELME / HONFLEUR, ci-après appelé le tournoi, se réserve de plus le droit d'ajouter, de supprimer ou de modifier des articles au présent règlement.

### 1 Déroulement du tournoi

Les équipes de catégorie A et B sont assurées de jouer un minimum de deux parties. Le tournoi sera alors de type double élimination. Les équipes de catégorie CC joueront un minimum de trois parties dans une formule championnat. Les équipes de catégorie BB joueront un minimum de quatre parties dans un tournoi à la ronde.

### 2 Heure d'arrivée des équipes

Le personnel et les joueurs de chaque équipe devront arriver au Centre Sportif au moins 60 minutes avant l'heure prévue de leur partie. Pour les parties prévues avant 8H00 le matin, un délai minimum de 45 minutes devra être respecté.

### 3 Laissez-passez

L'entrée est gratuite pour tous.

### 4 Vestiaires

Les équipes se verront assignés à un vestiaire dès que celui-ci aura été libéré et nettoyé. Les équipes auront un délai de trente (30) minutes dès la fin de leur partie pour libérer leur vestiaire.

### 5 Documents requis des équipes

Les documents suivant doivent être remis au registraire avant la première partie de l'équipe :

- m Photocopie de la formule d'enregistrement des membres d'une équipe;
- m Calendrier des parties de votre ligue;
- m Les feuilles de pointage des 5 dernières parties jouées.
- m Le tournoi prend possession du cartable d'équipe et vérifie si les documents sont présents.

### 6 Éligibilité des participants

Pour être éligibles, les joueurs et le personnel de l'équipe doivent être sur la formule d'enregistrement des membres d'une équipe et ne faire l'objet d'aucune sanction par Hockey Québec et/ou l'A.C.H. Le tournoi doit vérifier avant chaque partie l'identité de chacun des joueurs et du personnel participants au tournoi. Le formulaire à compléter sera remis à l'équipe avant chaque partie par un représentant du tournoi.

## 7 Nombre maximum de joueurs

Chaque équipe a droit à un maximum de dix-neuf joueurs en uniforme soient dix-sept joueurs et deux gardiens.

## 8 Horaire des parties

Une partie pourra débuter avant l'heure prévue seulement si la direction du tournoi en a donné l'autorisation. Les équipes doivent être prêtes à jouer dix (10) minutes avant l'heure prévue à l'horaire. Pour des raisons hors de son contrôle, la direction du tournoi se réserve le droit de modifier l'horaire du tournoi.

## 9 Équipe "Visiteuse" et couleur des chandails

Les équipes "Visiteuse" et "Locale" pour chaque partie sont déterminées selon l'horaire définie par le tournoi. L'équipe receveuse portera le chandail de couleur pâle. Pour les matchs de finales, un tirage au sort sera effectué pour déterminer les équipes "Visiteuse" et "Locale". Si la couleur des chandails des deux équipes ne faisait pas suffisamment contraste, l'équipe visiteuse dans la cédule devra changer de chandails, sauf pour la finale ou un tirage au sort sera effectué. Le tournoi dispose à cet effet de chandails qu'il pourra prêter aux équipes.

## 10 Durée des parties

Réchauffement :	Deux (2) minutes
1 <sup>ère</sup> période:	Dix (10) minutes temps arrêté
2 <sup>e</sup> période :	Douze (12) minutes temps arrêté
3 <sup>e</sup> période :	Douze (12) minutes temps arrêté

**N.B.** Il y aura réfection de la glace entre la 2<sup>ième</sup> et la 3<sup>ième</sup> période du match.

## 11 Différence de sept buts

Durant une partie, lorsqu'il y a une différence de sept buts entre les deux équipes à compter de la troisième période, la joute prend fin immédiatement. (Sauf dans la catégorie BB selon le déroulement du match)

## 12 Temps d'arrêt

Un temps d'arrêt de trente (30) secondes par équipe, par match est alloué. (art. 84f des règles de jeu de Hockey Canada.

## 13 Joueurs blessés

Le soigneur de l'équipe, les secouristes ou toute autre personne mandatée par le Tournoi sont les seules personnes autorisées à intervenir sur la patinoire lors de blessures aux joueurs. Le soigneur de l'équipe concernée doit être le premier à intervenir dans ces situations.

La direction du tournoi et/ou ses bénévoles ne pourront, en aucun temps, être tenus responsables des blessures subies par les joueurs, responsables d'équipes ou les spectateurs durant le tournoi.

Une équipe peut se présenter sur la patinoire avec un seul gardien en uniforme. Si le gardien est blessé, il devra être remplacé par un joueur en uniforme qui revêtira l'équipement de gardien de but. Le Tournoi décidera du temps alloué au nouveau gardien pour s'habiller.

## 14 Système Franc Jeu

Lorsqu'un match se conclut par un pointage égal entre les deux équipes en présence, 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 (quatre contre trois pendant les cinq (5) minutes de cette prolongation pour un match régulier et les cinq (5) premières minutes de cette prolongation de dix (10) minutes pour les matchs de demi-finales et finales après quoi s'il n'y a pas eu de but, les équipes évolueront à force égale.

Pour un match régulier ou la prolongation ne sera que 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.

Pour les matchs de demi-finales ou finales où il y a une (1) période supplémentaires de dix (10) minutes à temps arrêté, l'équipe fautive devra débiter la première période de surtemps à court d'un joueur pour une durée de cinq (5) minutes. L'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise de son capitaine sur la glace, désignera un joueur pour purger cette punition majeure. L'entraîneur pourra désigner n'importe quel joueur pour purger cette punition majeure.

Dans la catégorie Bantam, le nombre de minutes de punition pour conserver le point de comportement Franc Jeu est de 16 minutes et moins.

## 15 Réglementation de surtemps

### 15.1 Matchs éliminatoires (Toutes les classes)

En cas d'égalité au pointage ainsi que pour le point de comportement Franc Jeu après les trois périodes de jeu des matchs éliminatoires, il y aura période de surtemps selon le mode suivant:

Une période de cinq (5) minutes à temps arrêté, avec alignement quatre contre quatre (à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur(s) punition(s)). Le premier but met fin au match. Après cette période de surtemps de cinq (5) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade.

N.B. Les équipes ne changeront pas d'extrémité à la fin de la 3<sup>e</sup> période de jeu.

### 15.2 Matchs de semi-finale et finale (Toutes les classes)

Lors des matchs de semi-finale et finale, en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu, il y aura période(s) de surtemps selon le mode suivant:

Il y aura un maximum de une (1) période de surtemps de dix (10) minutes à temps arrêté, avec alignement quatre contre quatre (à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur(s) punition(s)). Le premier but met fin au match. Après cette période de surtemps de dix (10) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade.

N.B. Les équipes ne changeront pas d'extrémité à la fin de la 3<sup>e</sup> période de jeu. Les équipes changeront d'extrémité à la fin de la 1<sup>ère</sup> période de surtemps.

## 16 Fusillade

Après chaque match de tournoi, s'il y a égalité entre les deux (2) équipes, l'officiel demande à l'entraîneur de désigner trois (3) joueurs pour la 1<sup>ère</sup> ronde de la 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 devront participer à la fusillade (à l'exception du gardien de but) avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois.

### 16.1 Joueurs au banc des punitions

Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la période de surtemps est admissible à participer à la fusillade.

## 16.2 Déroulement de la fusillade

La fusillade se déroulera de la façon suivante:

**m** L'équipe qui reçoit a le choix de déterminer si elle débutera ou non la fusillade.

**m** 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.

**m** Les règles de jeu des tirs de punition s'appliquent.

**m** Les lancers se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux gardiens de buts ne sera accepté.

**m** L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante.

**m** Lors d'une fusillade, seul le but gagnant est ajouté à la fiche de l'équipe gagnante. Les autres buts n'ont pas d'influence sur le résultat de la partie, sur la fiche des buts pour et buts contre des équipes ni sur la moyenne de buts alloués des gardiens de but.

## 17 Équipes championnes et finalistes

Les équipes championnes et finalistes se voient présenter la bannière des champions et finalistes

De plus, l'équipe championne de sa catégorie se voit remettre une bannière et les entraîneurs et les joueurs reçoivent chacun une médaille d'or.

Les joueurs et entraîneurs de l'équipe finaliste recevront également une bannière finaliste et une médaille d'argent à l'effigie du tournoi.

## 18 Sanctions

Les sanctions décernés aux joueurs et/ou entraîneurs sont déterminées par le comité de discipline du tournoi et sont sans appel. Tout joueur et membre d'une équipe ayant une conduite personnelle préjudiciable avant, pendant ou après une partie pourra être sanctionné par le tournoi.

Toute équipe sera tenue responsable de tout dommage causé par l'un de ses membres aux installations et équipements utilisés lors du tournoi.

## 19 Direction du tournoi

La direction du tournoi se réserve le droit de statuer en regard de toute matière non couverte par le présent document. Les décisions prises par le comité seront finales et sans appel. Si un litige survient relativement à un règlement et qu'une ou plusieurs équipes sont impliquées, seul le gérant de ou des équipes concernées sera admis à discuter du litige avec la direction du tournoi.

### Approuvé par :

Rémi Roy

Luc Roy

Rémi Roy

Luc Roy

Président

Vice-président