

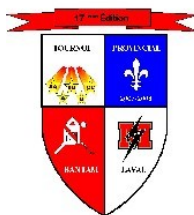
TOURNOI PROVINCIAL BANTAM DE LAVAL
Le plus gros Tournoi Bantam au Québec
(1991-2007) - 17 ans d'histoire pour les jeunes

www.monteuil.com/tournoi

Téléphone : (514) 919-4734



Fax : (450) 963-8384



RÈGLEMENTS

(Modifié 11.11.2007)

1. Enregistrement de l'équipe

Lors de leur première joute, les instructeurs chefs de chacune des équipes doivent se présenter au registraire de l'aréna. À ce moment, ils devront fournir leur cartable d'équipe pour fins de vérifications. Ce cartable doit contenir les éléments suivants:

- L'original du formulaire d'enregistrement des membres d'une équipe signé.
(Une copie sera prise, et l'original laissé dans le cartable)
- Le permis de tournoi.
- La preuve de certification des entraîneurs.
- Le calendrier des parties régulières.
- La feuille de pointage des cinq (5) dernières parties jouées.

NB : Pour qu'un joueur ou entraîneur soit éligible, son nom doit obligatoirement figurer sur le formulaire informatique d'enregistrement des membres d'une équipe AVANT le début du premier match. (Copie originale, approuvée par votre région).

2. Heure d'arrivée

Chaque équipe doit se présenter au local du registraire du tournoi à l'aréna Mike Bossy ou à l'aréna Lucerne au moins soixante (60) minutes avant l'heure prévue pour la joute. Tous les membres de l'équipe (joueurs et personnel entraîneur) devront signer une feuille de présence avant chaque partie, afin d'être éligibles. Une équipe qui ne se présente pas pour toute partie prévue au calendrier, perd automatiquement cette joute par défaut et une défaite apparaîtra à sa fiche cumulative; trois (3) points seront alloués à l'équipe adverse incluant le point Franc-Jeu. Une amende sera imposée à l'équipe selon les règles de Hockey Québec **article 8.9.7.**

L'organisation du tournoi peut faire débiter une joute quinze (15) minutes avant l'heure prévue à la grille horaire.

3. Nombre de joueurs

Chaque équipe peut avoir jusqu'à un maximum de dix-neuf (19) joueurs en uniforme soit, dix-sept (17) joueurs et un ou deux gardiens de but. Si ce dernier est blessé durant la partie et qu'il n'y a pas d'autre gardien de but en uniforme, une période de temps de dix (10) minutes sera alors accordée à l'équipe pour permettre à un de ses joueurs en uniforme de revêtir l'équipement de gardien de but.

Le minimum de joueurs requis pour disputer la partie est de huit (8) joueurs en uniforme, plus un gardien de but dans les classes A et B. Pour les équipes de classe AA, BB et CC, un minimum de dix (10) joueurs en uniforme, plus un gardien de but est requis.

À défaut d'avoir le nombre minimum de joueurs nécessaires, les dispositions suivantes s'appliqueront :

Pour la ronde préliminaire : L'équipe fautive perd le match par défaut et trois (3) points seront accordés à l'équipe adverse incluant le point Franc-Jeu.

Pour la ronde éliminatoire et les matchs suicides : L'équipe fautive perd par défaut et est éliminée du tournoi.

4. Déroulement du tournoi

Classe AA 1 divisions de 5 équipes. Le format sera le suivant : 4 joutes dans la ronde préliminaire pour déterminer le classement de la division. Les deux premières équipes au classement après les 4 joutes dans la division, se classent pour la finale, selon la grille horaire du tournoi.

Classe BB 2 divisions de 4 équipes. Le format sera le suivant : 3 joutes dans la ronde préliminaire pour déterminer le classement de la division. Les équipes visiteurs et receveurs ont été établies au hasard par l'organisation du tournoi.

Les deux premières équipes au classement après les 3 joutes dans chacune des divisions, se classent pour la demi finale et ce selon la grille horaire du tournoi.

Pour la finale, un tirage au sort se fera au bureau du registraire pour déterminer l'équipe visiteurs et receveurs.

Classe CC 2 divisions de 5 équipes. Le format sera le suivant : 4 joutes dans la ronde préliminaire pour déterminer le classement dans chacune des divisions. Les deux premières équipes au classement après les 4 joutes dans chacune des divisions, se classent pour la demi finale et ce selon la grille horaire du tournoi.

Pour la finale, un tirage au sort se fera au bureau du registraire pour déterminer l'équipe visiteurs et receveurs.

Classe A et B Phase préliminaire: 8 divisions. Les 3 premières équipes de chaque division au classement de la phase préliminaire (après 2 joutes) accèdent à la ronde suivante. L'équipe ayant terminé en 1^{ière} position passe directement à la ronde suivante.

Les équipes de deuxième et troisième position de chacune des divisions, disputeront un match suicide afin de déterminer l'équipe qui affrontera une équipe de première position, selon la grille horaire du tournoi.

Pour les demi finales et les finales, un tirage au sort se fera au bureau du registraire pour déterminer l'équipe visiteurs et receveurs.

5. Règlements

Les règlements de Hockey Québec et /ou de Hockey Canada sont en vigueur durant le tournoi. La personne qui désire loger un protêt doit le signaler au moment de l'incident. Un dépôt de 200,00\$ comptant doit être remis au registraire du tournoi, au plus tard 1 heure après la fin de la joute. H.Q. 7.4.G

Les décisions du comité de discipline du tournoi seront finales et sans appels. H.Q. 7.4.E

6. Durée des joutes

- Toutes les joutes sont de 3 périodes chronométrées:
- Pour la classe **AA**, **BB** et **CC** : Première et deuxième période, 10 minutes et la troisième période 14 minutes.

- Pour les classes **A et B** : Première et deuxième période, 10 minutes et la troisième période 12 minutes.
- Toutes les punitions sont à temps chronométrés.
- Une période de réchauffement de deux (2) minutes est accordée au début de chaque joute.
- Une pause d'une (1) minute est allouée entre les périodes.
- Les équipes changent d'extrémité à la fin de toutes les périodes de jeu, exception faite de celles qui sont jouées en temps supplémentaire.
- La réfection de la glace se fait après la deuxième période de chaque joute.
- Pour les joutes de la ronde préliminaire, il n'y a pas de prolongation pour les classes AA, BB, CC, A et B; deux (2) points sont accordés pour une victoire et un (1) point pour une partie nulle ainsi qu'un (1) point selon les règles de Franc-jeu pour la catégorie Bantam.
- Chaque équipe aura le droit de prendre un temps d'arrêt de 30 secondes pendant le temps réglementaire ou la prolongation d'une partie.
- Advenant une différence de cinq (5) buts et plus après deux (2) périodes, le temps de joute deviendra continu et ce jusqu'à la fin de la joute.
- **Toute Punition obtenue sera purgée à temps chronométré.**
- Advenant une différence de sept (7) buts après deux (2) périodes la joute prendra fin immédiatement, incluant les demi-finales et finales.

Pour le classement final de la ronde préliminaire, il est de la responsabilité du gérant et/ou de l'entraîneur-chef de consulter le site internet du tournoi (www.monteuil.com/tournoi) ou de communiquer avec le registraire afin de vérifier la qualification de son équipe.

*Le classement n'est considéré **final** que lorsqu'il est indiqué comme tel.*

Les règlements suivants s'appliquent aux classes AA, BB, CC, A et B (H.Q.9.8)

- 1) Le plus grand nombre de victoires;
- 2) Le moins grand nombre de défaites;
- 3) Le résultat du ou des matchs entre les équipes en causes (victoires) (voir H.Q. 9.8)
Note 1 : S'applique uniquement pour les équipes qui ont joué l'une contre l'autre dans une même division.
- 4) Le meilleur différentiel : (Total des buts « pour » moins le total des buts « contre » de tous les matchs); (voir H.Q. 9.8)
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 accumulé le plus de points Franc Jeu;
- 6) L'Équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués;
- 7) Tirage au sort.

7. Période de prolongation classe AA, BB, CC, A et B

**Lors des : Matchs suicides
 Huitième de finale
 Quart de finale**

S'il y a égalité après les trois (3) périodes de jeu, il y a une période de prolongation de cinq (5) minutes, à temps chronométré selon la réglementation de **Hockey Québec article 9.7.1** et suivants avec alignement quatre (4) contre quatre(4).

Le premier but marqué en période de prolongation mettra fin au match. En cas d'égalité après les cinq (5) minutes de temps supplémentaire, il y aura fusillade si l'égalité persiste. Trois (3)

joueurs de chacune des équipes participent à la première ronde de fusillade. En cas d'égalité après la première ronde de fusillade, celle-ci se poursuit comme l'indique le règlement 9.7.2 et les suivants de Hockey Québec.

Pour les séries demi-finales et finales:

S'il y a égalité après les trois (3) périodes de jeu régulier, il y aura une période de dix minutes à temps chronométré avec alignement quatre (4) contre quatre (4).

Le premier but marqué en période de prolongation mettra fin au match. En cas d'égalité après cette période de temps supplémentaire, il y aura fusillade. **Selon le règlement 9.7.3 de Hockey Québec et la réglementation de Franc-jeu.**

Toute pénalité en vigueur à la fin du temps régulier sera épuisée pendant le temps supplémentaire.

Pour plus de détails sur le surtemps et la réglementation incluant Franc-jeu, veuillez consulter la réglementation de Hockey Québec (Copies disponibles au bureau du registraire)

8. Divers

- Tout personne suspendue par un organisme reconnu ne peut participer au tournoi.
- La direction du tournoi n'est pas responsable pour la perte et vol de tout équipement ou pour tout accident qui pourrait survenir durant le tournoi.
- La chambre des joueurs **doit être libérée au maximum trente (30) minutes** après la fin de la joute.
- Dans le cas où il y aurait similitude dans la couleur des chandails des deux équipes, **celle qui reçoit** doit endosser un chandail de couleur différente ou/et utiliser le chandail fourni par l'organisation du tournoi.
- **Chaque équipe aura le droit de prendre un temps d'arrêt de 30 secondes pendant le temps réglementaire ou la prolongation d'une partie.**
- En cas de force majeure, la direction du tournoi se réserve le droit d'apporter un changement à la grille horaire.
- **Prendre note : il y aura remise pour le(s) joueur(s) du match de chacune des équipes en présence après chaque joute. Les joueurs doivent s'aligner sur leur ligne bleue respective après la joute.**

Les membres du Comité organisateur sont heureux de vous accueillir et vous souhaitent la meilleure des chances!

***Le Tournoi Provincial Bantam de Laval
(1991-2007) – 17 ans d'histoire pour les jeunes
Le plus gros Tournoi Bantam au Québec***

www.monteuil.com/tournoi