

30^e édition

TOURNOI NATIONAL DE HOCKEY BANTAM DE L'ANCIENNE-LORETTE



8 au 18 janvier 2009

RÉGLEMENTATION

www.tnhbal.ca

Bureau de direction

Robert Carrier	Président
Jean Guertin	Vice-Président
Micheline Bergevin-Carrier	Secrétaire
Éric Boudreault	Trésorier
Vicky Plamondon	Relationniste
Pierre Hallé	Publicité
Jocelyn Vigneault	Registraire
Kevin Vigneault	Registraire
Sylvie Bergevin	Registraire
Hélène Bernier	Logistique
Dolorès Harvey	Logistique
Allain Lanteigne	Sécurité

Pour nous rejoindre

Adresse postale :

Casier Postal 144
L'Ancienne-Lorette, Québec
Canada, G2E 3M2
Bur : 418-871-6090
Fax : 418-871-4374

Site Web : www.tnhbal.ca

Courriel : info@tnhbal.ca

Adresse de l'aréna :

L'Amphiglace Mario-Marois de L'Ancienne-Lorette
1300, rue de L'Amphiglace
L'Ancienne-Lorette, Québec
Canada, G2E 1J4
Tél: 418-871-4742

Réglementation

1.00 Sanction et classification

- 1.01 Ce tournoi est sanctionné par Hockey Québec et seules les équipes affiliées à l'une des branches de Hockey Canada ou tout autre organisme reconnu par cette dernière peuvent y participer.
- 1.02 Les équipes de l'extérieur du Québec seront classifiées selon le bassin de population du territoire de provenance des joueurs, en autant qu'une attestation officielle de la population est fournie avec l'inscription, sinon l'équipe sera classée « AA ».
- 1.03 Le système de classification de Hockey Québec est en vigueur.
- 1.04 Les équipes de l'extérieur du Québec doivent fournir un permis de tournoi (Travel Permit), émis par leur branche de Hockey Canada ou tout autre organisme reconnu par cette dernière.

2.00 Règles de jeu

- 2.01 Les règlements de Hockey Canada. et de Hockey Québec seront en vigueur.

3.00 Documents exigés

- 3.01 Pour les équipes de **l'extérieur du Québec**, le tournoi demandera :

- Un « travel permit » émis par la section ou l'association dont l'équipe est membre; le tournoi devra remettre ce « travel permit » avec son rapport de tournoi;
- Des contrats émis par la dite section ou association à partir desquels la signature des joueurs pourra être vérifiée;
- Une preuve d'âge pour chaque joueur;
- Un calendrier des matchs de la ligue où elle joue habituellement;
- Les feuilles de pointage des cinq (5) derniers matchs de l'équipe.

À défaut de produire l'un ou l'autre de ces documents pourra amener à l'exclusion de ladite équipe du tournoi après étude de cas avec le responsable des tournois de la région concernée (ou son représentant).

- 3.02 Pour les équipes **du Québec**, le tournoi demandera :

- Un permis de tournoi émis par la section ou l'association dont l'équipe est membre, le tournoi devra remettre un exemplaire de ce permis avec son rapport de tournoi;
- Un calendrier des matchs de la ligue où elle joue habituellement;

- Formule d'enregistrement des membres d'une équipe approuvée par un registraire d'association, zone, ligue ou région (**original seulement**);
- Les feuilles de pointage des cinq (5) derniers matchs de l'équipe.

À défaut de produire l'un ou l'autre de ces documents pourra amener à l'exclusion de ladite équipe du tournoi après étude de cas avec le responsable des tournois de la région concernée (ou son représentant).

4.00 Organisation des matchs

4.01 Les équipes qui joueront dans les classes « AA », « BB » et « CC » seront assurées de disputer un minimum de trois (3) parties.

4.02 Les équipes participantes dans la classe « A » joueront un minimum de deux (2) matchs.

4.03 Avant chaque partie, chaque joueur doit signer la feuille de signature préparée par le tournoi.

4.04 Le temps réglementaire pour les parties régulières sera le suivant :

- Période de réchauffement : 3 minutes;
- 1^{ère} période : 12 minutes temps arrêté;
- 2^e période : 12 minutes temps arrêté;
- 3^e période : 15 minutes temps arrêté.

Note : Il y aura dix (10) minutes de repos entre la 2^e et 3^e période (resurfaçage de la glace) pour les classes « BB », « CC » et « A ». Pour les équipes de la classe « AA », le resurfaçage se fera à toutes les 2 périodes.

4.05 Le temps réglementaire pour les parties de finale sera comme suit :

- Période de réchauffement : 5 minutes;
- Trois (3) périodes de : 15 minutes temps arrêté.

4.06 Nombre minimum de joueurs requis avant le début d'une partie¹ :

- « A » : minimum de huit (8) joueurs en uniforme, plus un (1) gardien;
- « AA », « BB » et « CC » : minimum de dix (10) joueurs en uniforme, plus un (1) ou deux (2) gardien(s) de but.

4.07 Durant la ronde préliminaire, pour les classes « AA », « BB » et « CC », il n'y a pas de période(s) de surtemps. Les parties nulles sont possibles.

¹ Livre des règlements administratifs, section 7.2.1.

4.08 Durant les rondes éliminatoires, il doit y avoir un gagnant. Les règles de surtemps de Hockey Québec s'appliquent². Voici les grandes lignes :

Classe	1/8-de-finale et quart-de-finale	Demi-finale et finale
« AA »	<u>Après que Franc-Jeu a été appliqué, il y aura des période(s) supplémentaire(s) de 10 minutes (au maximum 2) chacune à 4 contre 4 (plus 1 gardien de but de chaque côté). Le 1^{er} but met fin à la partie. Si l'égalité persiste, il y aura fusillade³.</u>	
« BB », « CC », « A »	Après que Franc-Jeu a été appliqué, il y aura 1 période supplémentaire de 5 minutes à 4 contre 4 (plus 1 gardien de but de chaque côté). Le 1 ^{er} but met fin à la partie. Si l'égalité persiste, il y aura fusillade.	Après que Franc-Jeu a été appliqué, il y aura 1 période supplémentaire de 10 minutes chacune à 4 contre 4 (plus 1 gardien de but de chaque côté). Le 1 ^{er} but met fin à la partie. Si l'égalité persiste, il y aura fusillade.

- Si une équipe est pénalisée en période de prolongation, l'équipe fautive jouera à quatre, c'est-à-dire 3 joueurs et 1 gardien;
- Si une équipe est pénalisée et qu'il y a avantage numérique de 2 hommes, l'équipe fautive demeurera à quatre joueurs, c'est-à-dire 3 joueurs et un gardien alors que l'équipe non fautive aura la permission d'utiliser un sixième joueur, c'est-à-dire 5 joueurs et 1 gardien;
- Au premier arrêt de jeu alors que l'avantage numérique n'est plus en vigueur, les équipes retourneront à force égale ou en désavantage numérique, selon le cas;
- S'il y a avantage numérique d'un homme qui déborde sur la période de prolongation, le dernier point sera observé.

4.09 Si, durant une partie, un club devient en désavantage de sept (7) buts ou plus après 2 périodes complètes de jeu, quoiqu'il advienne, le temps du reste de cette partie ne sera pas chronométré, à l'exception du temps supplémentaire, s'il y a lieu.

4.10 La période d'arrêt de trente (30) secondes demandée par les entraîneurs est autorisée.

4.11 Franc-Jeu

Le conseil d'administration de Hockey Québec a décidé que le point Franc-Jeu s'appliquait à tout le hockey québécois incluant les tournois.

² Livre des règlements administratifs, section 9.7.

³ Livre des règlements administratifs, section 9.7.2.

<p>16 minutes et moins de pénalités = 1 point Franc-Jeu 17 minutes et plus de pénalités = 0 point Franc-Jeu</p>

Parties durant le tournoi à la ronde (« AA », « BB », « CC ») :

Le point Franc-Jeu s'applique de la manière suivante : après les trois (3) périodes réglementaires de jeu, les équipes qui conservent leur point Franc-Jeu selon les critères établis verront un (1) point ajouté à leur fiche de l'équipe. Donc, les fiches des équipes pourront contenir des victoires (2 points), des nulles (1 point), point Franc-Jeu (1 point). Pour plus d'informations concernant le règlement Franc-Jeu, consultez la section 7.7 du Livre des règlements administratifs.

4.12 Pour la classe « AA », les 2 premières positions de chaque groupe passent à la ronde éliminatoire :

- a) La 2^e position du groupe C affronte la 1^{ère} position du groupe A en quart-de-finale;
- b) La 2^e position du groupe D affronte la 1^{ère} position du groupe B en quart-de-finale;
- c) La 2^e position du groupe A affronte la 1^{ère} position du groupe C en quart-de-finale;
- d) La 2^e position du groupe B affronte la 1^{ère} position du groupe D en quart-de-finale;
- e) Les équipes gagnantes de 4.12 (a) et 4.12 (b) s'affrontent en demi-finale;
- f) Les équipes gagnantes de 4.12 (c) et 4.12 (d) s'affrontent en demi-finale;
- g) Les équipes gagnantes de 4.12 (e) et 4.12 (f) s'affrontent en finale.

4.13 Pour la classe « BB », toutes les 1^{ères} positions passent à la ronde éliminatoire ainsi que la meilleure 2^e position :

Un classement est établi parmi les 1^{ères} places (1^{ère} position à 3^e position). La meilleure 2^e place obtient la 4^e position.

- a) La 4^e position affronte la 1^{ère} position en demi-finale;
- b) La 3^e position affronte la 2^e position en demi-finale;
- c) Les équipes gagnantes de 4.13 (a) et de 4.13 (b) s'affrontent en finale.

4.14 Pour la classe « CC », toutes les 1^{ères} positions passent à la ronde éliminatoire ainsi que les 2 meilleures 2^e position :

Un classement est établi parmi les 1^{ères} places (1^{ère} position à 4^e position) et les 2 meilleures 2^e places (5^e et 6^e position).

- a) La 6^e position affronte la 3^e position en quart-de-finale;
- b) La 5^e position affronte la 4^e position en quart-de-finale;

- c) L'équipe gagnante de 4.14 (a) affronte la 2^e position en demi-finale;
- d) L'équipe gagnante de 4.14 (b) affronte la 1^{ère} position en demi-finale;
- e) Les équipes gagnantes de 4.14 (c) et 4.14 (d) s'affrontent en finale.

- 4.15 Pour la classe « A », il s'agit d'un tournoi fausse double élimination (gagnant-perdant).
- 4.16 Les parties seront disputées à L'Amphiglance Mario-Marois de l'Ancienne-Lorette ou à toute autre patinoire désignée par la direction du tournoi.

5.00 Couleurs des équipes

- 5.01 Durant la ronde préliminaire dans les classes « AA », « BB » et « CC », les équipes visiteur et receveur sont déterminées par le calendrier. Durant les rondes éliminatoires, l'équipe la plus haute au classement en ronde préliminaire est l'équipe receveuse. Elle devra porter le chandail de couleur pâle. En cas d'égalité au classement pour les classes évoluant dans un tournoi à la ronde, le règlement 9.8⁴ de Hockey Québec s'applique.
- 5.02 Dans la classe « A », les équipes visiteur et receveur sont déterminées par le calendrier. Si un match implique un gagnant contre un perdant, l'équipe gagnante est receveuse (lors du 2^e match seulement). L'équipe receveuse portera le chandail de couleur pâle. **Toutefois, pour les demi-finales et la finale, les équipes visiteur et receveur seront tirées au sort avant le match.**
- 5.03 Toutefois, si l'équipe receveuse désire porter le chandail de couleur foncé, elle devra s'entendre avec l'équipe visiteuse.

6.00 Dispositions diverses

- 6.01 Tout joueur et membre d'une équipe ayant une conduite personnelle préjudiciable sera expulsé du tournoi.
- 6.02 Toute équipe sera tenue responsable de tout dommage causé par l'un de ses membres aux installations et équipements utilisés lors du tournoi.
- 6.03 Le soigneur de l'équipe, les secouristes ou toute autre personne mandatée par le tournoi sera les seules personnes autorisées à intervenir sur la patinoire lors de blessures aux joueurs. **Le soigneur de l'équipe devra être la première personne à intervenir.**
- 6.04 La direction du tournoi n'assume aucune responsabilité pour des blessures pouvant survenir aux joueurs, aux responsables d'équipe ou à leurs supporteurs.

⁴ Livre des règlements administratifs, section 9.8.

- 6.05 Les membres des équipes devront avoir en leur possession leur carte d'assurance maladie en plus d'une carte d'identification, en cas d'urgence.
- 6.06 Lors de la première partie, les joueurs et leurs entraîneurs devront se présenter à l'aréna, **au moins une heure et demie (1 ½) avant le début de la partie.** En même temps, le gérant devra se présenter au bureau de l'accueil et du registrariat. Si la première partie est à 8h00, vous pourrez vous présenter **au moins une heure avant le début de la partie.**
- 6.07 Seuls les joueurs enregistrés, les responsables de l'équipe et les officiels du tournoi auront accès aux chambres des joueurs.
- 6.08 Sauf pour les finales, les équipes devront libérer les vestiaires au plus tard vingt (20) minutes après leur match.
- 6.09 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 ou sera admis à discuter du litige avec les registraires du tournoi.

7.00 Juridiction du Comité organisateur

- 7.01 Le Comité organisateur se réserve le droit de statuer en regard de toute manière non couverte par le présent document. Les décisions prises par ce comité seront **finale et sans appel.**
- 7.02 **Aucune sollicitation sous toute ses formes n'est permise dans l'aréna, sauf sur approbation des membres du Comité de Direction.**

Le 12 novembre 2008.