

Règlements des classes

« AA » - « BB » - « CC » - « A » - « B »

1- DURÉE DES JOUTES :

- a. Toutes les catégories ; les 2 premières périodes : 12 minutes chronométrées et la 3^e période : 15 minutes chronométrées.
- b. Un temps d'arrêt de 30 secondes sera permis à chaque équipe pour les rondes éliminatoires seulement (1/4, 1/2 et finale)
- c. La période d'échauffement avant les matchs sera de 2 minutes.

2- RONDES DE CLASSIFICATION :

- 2 points pour une victoire
- 1 point pour une nulle
- 1 point pour franc-jeu

3 - RONDES ÉLIMINATOIRES (1/4, 1/2 et finale) : Classe « AA » - « BB » - « CC » - « A » - « B »

9.7.1 Périodes de surtemps

Pour tous les tournois et festivals sanctionnés par Hockey Québec après l'application des règles de la formule Franc Jeu lorsque les matchs sont à finir, en cas d'égalité après les trois périodes de jeu règlementaires, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :

A. Une seule période supplémentaire de cinq minutes à temps arrêté, avec un alignement de quatre 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.

B. Après cette période de surtemps de cinq minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade telle que stipulée à l'article 9.7.2.

C. Aucune période de surtemps n'est permise dans les tournois à la ronde.

9.7.2 Fusillade

A. Après chaque match de tournoi et festival, s'il y a égalité entre les deux équipes, l'officiel demande à l'entraîneur de désigner trois joueurs pour la première 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, à l'exception du gardien de but, devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois.

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

C. La fusillade se déroulera de la façon suivante :

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

ii) 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 joueurs de chaque équipe aient effectué une ronde complète.

iii) 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.

iv) Les règles de jeu des tirs de punition s'appliquent.

v) Les lancers se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux gardiens de buts n'est accepté.

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

D. Lorsqu'un deuxième ou un troisième tour devient nécessaire pour briser l'égalité, l'ordre de passage des joueurs est laissé à la discrétion de l'entraîneur et peut ne pas respecter 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.

9.7.3 Exception

Lors des matchs de semi-finale et de finale de chaque tournoi sanctionné par Hockey Québec, après l'application des règles de la formule Franc Jeu, en cas d'égalité après les trois périodes de jeu réglementaire, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :

A. **Une seule** période supplémentaire de dix minutes à temps arrêté avec un alignement de quatre 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.

B. Après **cette** période de surtemps de dix minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade, tel que stipulé à l'article

9.7.4 Tournois internationaux et nationaux

Lors des tournois internationaux et nationaux, pour les équipes de classe AAA et AA, après l'application des règles de la formule Franc Jeu, en cas d'égalité après les trois périodes de jeu réglementaire, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :

A. Deux périodes maximum de dix minutes chacune à temps arrêté avec un alignement de quatre joueurs par équipe plus un gardien de but sauf, en cas de punition où les joueurs punis doivent servir leur punition et de l'application des règles de la formule Franc Jeu, le premier but marqué met fin au match.

B. Après ces deux périodes maximum de surtemps de dix minutes chacune, si l'égalité persiste, il y aura fusillade, tel que stipulé à l'article 9.7.2

7.7.6 Application Franc Jeu en période de surtemps

A. Application période de surtemps – cinq (5) minutes

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.

B. Application période de surtemps – dix (10) minutes (demi-finales et finales)

S'il y a période de surtemps en raison de l'application de cette règle, l'équipe fautive devra débiter la 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).

Si les deux (2) équipes n'ont pas conservé leur point Franc Jeu, les équipes évolueront à quatre (4) contre quatre (4).

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

9.6.5 DIFFÉRENCE DE BUTS :

a) La partie se terminera s'il y a une différence de sept (7) buts ou plus après la 2^{ème} période ou en tout temps durant la 3^{ème} période.

4- SURFACE GLACÉE :

La réfection de la glace sera faite à toutes les deux périodes.

5- CLASSEMENT :

Pour les catégories A, BB, CC, AA, les deux (2) premières équipes de chaque division participeront aux rondes éliminatoires. Dans la catégorie B, le premier de chaque division passe en ronde éliminatoire, ensuite les 2 meilleures équipes suivantes monteront le total à 8 équipes (voir départage d'égalité)

6- DÉPARTAGE D'ÉGALITÉ :

9.8

S'il y a égalité au classement entre plusieurs équipes, 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 :

A. Le plus grand nombre de victoires. B. Le moins grand nombre de défaites.

C. Le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (victoires).

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

D 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.

E. L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu.

F. L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués.

G. Par tirage au sort.

7- COULEUR DE CHANDAILS :

Visiteur: FONÇÉ. Receveur: PÂLE

Advenant les couleurs de chandails semblables entre les équipes, il y aura tirage au sort entre les deux entraîneurs.

8- IL EST DÉFENDU EN TOUT TEMPS :

Pendant la partie pour les joueurs à leur banc, de sortir les bâtons de hockey et de frapper sur la bande. Une punition de 2 minutes pourra être décernée à toute équipe ne respectant pas cette règle.

9- DÉPARTAGE DE L'ÉQUIPE QUI REÇOIT :

En demi-finale et finale, l'équipe qui reçoit sera celle ayant obtenu la meilleure fiche en ronde préliminaire.

10- Tout article contenu dans le livre de Règlements administratifs (2011-2012) fait partie intégrante de ces règlements.

11- Aussitôt qu'un arbitre appellera une punition de banc à un membre du personnel d'une équipe en raison de son comportement, entraînant une punition d'extrême inconduite, grossière inconduite ou punition de match, cette équipe perdra automatiquement son point Franc- jeu.

IMPORTANT :

1- L'équipe de premiers soins du Tournoi Bantam de Granby sera les premiers intervenants à aller sur la glace.

2- L'équipe doit obligatoirement être prise en photo à la 1^{ère} partie. La période d'échauffement ne commencera qu'après la prise de la photo.

3- Les équipes doivent être prêtes 10 minutes avant le début de leur match, le tournoi se réserve le droit de faire débiter le match 10 minutes à l'avance sur la cédule régulière.