

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

TOURNOI BANTAM STRATOS

CHARLESBOURG



3^{ème} ÉDITION

11 au 15 décembre 2024
Bantam A - Bantam B – Bantam C

Règlements du Tournoi

1. Reconnaissance

Toutes les activités du Tournoi Bantam de Charlesbourg se dérouleront à L'Arpudrome de Charlesbourg, 750 rue de le Sorbonne, Québec, QC, G1G 1H1 et a L'aréna Bardy, 2280 Av. Monseigneur-Gosselin, Québec, G1J 0A4

Responsable : Richard Powers et Steve Sévigny

Courriel : rpowers@hockeycharlesbourg.com, ssevigny@hockeycharlesbourg.com

Cellulaire: 418 440 7518

Ce tournoi est sanctionné par Hockey Québec ; les règles de jeu sont celles de Hockey Canada et les règlements administratifs sont ceux de Hockey Québec.

Les membres du Comité de discipline seront sous la juridiction de Hockey Québec et en aucun temps les membres du bureau de direction du Tournoi ne pourront intervenir dans ce dossier.

2. Inscription / Abandon

La date limite des inscriptions est fixée au premier arrivé, premier servi et ou dès qu'une classe est complète.

Afin d'offrir une compétition relevée, le tournoi se réserve le droit d'accepter 50% des équipes provenant de H.Q.C.A. et 50% des équipes provenant des autres régions de la province.

Les frais d'inscription et les frais d'entrée par équipe pour toutes les classes sont inclus. Il n'y a donc aucun frais d'entrée à la porte.

Si une équipe abandonne dans les 30 jours calendrier avant le début du tournoi après avoir été acceptée, elle perd ses frais d'inscription, un permis de tournois et son abandon est soumis pour enquête au comité de discipline de sa région. Celui-ci en fait rapport au responsable régional des tournois concerné par courrier électronique, règlement 10.9.7 d'hockey Québec.

3. Acceptation

Les équipes seront avisées par le responsable du tournoi de l'acceptation ou du refus de leur demande à la mi-novembre.

Les frais d'inscription seront retournés à toutes les équipes refusées. Le tournoi fera parvenir aux équipes acceptées tous les formulaires officiels de Hockey Québec et du tournoi, ainsi que les règlements.

4. Documents

Il est très important de retourner tous les documents demandés par le responsable du tournoi lors de votre inscription

- Le formulaire d'inscription de tournoi (Via site web)
- Votre liste de joueurs à jour
- Votre paiement de \$700.00 (inscription \$480.00 et \$220.00 frais d'entrées). Votre acceptation au tournoi sera officiellement confirmée sur réception de votre paiement. Votre chèque sera fait au nom de
- HOCKEY CHARLESBOURG, et sera encaissable immédiatement
- Et envoyé à l'adresse suivante, A/S TOURNOI BANTAM CHARLESBOURG, 750 rue de la Sorbonne, C.P.87726, Québec, QC., G1G 5W6

4.1 Enregistrement

5 jours avant le tournoi, le gérant d'équipe doit faire parvenir par courriel (rpowers@hockeycharlesbourg.com) les documents suivants :

- Le calendrier des parties de votre ligue à jour, tournois, championnats
- Feuilles de pointage des 5 dernières parties jouées
- L'enregistrement de l'équipe.

En cas de doute et ou de contestation d'éligibilité d'un joueur participant au tournoi, les deux seules preuves justificatives acceptées seront la carte d'assurance maladie du Québec, et ou une carte d'étudiant, valides, avec photo. (Pas de photocopie). C'est donc la responsabilité de chaque participant d'avoir en sa possession une, et ou les deux pièces admissibles à des fins d'identification.

5. Compétition

Le type de tournoi, deux matchs assurés pour les classes A, B et C

A : 10 équipes, ce sera une formule tableau (gagnant-perdant) avec 2 parties assurées. En perdant le 3^e match, l'équipe est éliminée.

B : 12 équipes, ce sera une formule tableau (gagnant-perdant) avec 2 parties assurées. En perdant le 3^e match, l'équipe est éliminée.

C : 8 équipes, ce sera une formule tableau (gagnant-perdant) avec 2 parties assurées. En perdant le 3^e match, l'équipe est éliminée.

6. Nombre de joueurs en uniforme

Chaque équipe A, B et C (simple lettre) doit présenter un minimum de six (6) joueurs en uniformes plus un (1) ou deux (2) gardiens de but. Maximum dix-huit (18) joueurs + deux (2) gardiens de buts.

Selon les règlements de Hockey Québec concernant l'admissibilité des entraîneurs, les accompagnateurs qui sont derrière le banc doivent posséder les grades requis. Le maximum d'accompagnateurs est de cinq (5) et ces derniers doivent être inscrits sur la formule d'enregistrement des membres d'une équipe.

Chaque joueur (régulier ou affilié) peut jouer un maximum de 2 parties par jour.

Chaque équipe peut aligner un maximum de 6 joueurs affiliés dans une partie.

7. Déroulement des matchs

7.1 Réchauffement, temps de jeu, temps d'arrêt, début avant l'heure

Pour toutes les classes, le temps de jeu est de trois périodes de jeu de 12 minutes chronométrées.

Chaque partie débute par un réchauffement de trois minutes chronométrées.

Les équipes doivent être prêtes 10 minutes avant le début de leur match, car le tournoi se réservant le droit de faire débiter un match 10 minutes à l'avance sur la cédule régulière. Chaque équipe aura le droit à un seul temps d'arrêt de 30 secondes par match.

7.2 Formule pour désigner l'équipe locale

- Pour la première partie : Déterminé selon l'horaire
- Pour la 2^e partie : L'équipe gagnante est locale
- Pour les matchs gagnant vs gagnant : Tirage au sort une heure avant le match.

Si toutefois une des équipes n'est pas présente pour le tirage au sort, un responsable du tournoi sera désigné pour faire le tirage à sa place et s'il gagne le tirage, il choisira le côté local pour l'équipe absente.

7.3 Vestiaires

Les équipes auront accès à leur vestiaire désigné suite au signal du responsable des chambres.

Seuls les joueurs enregistrés, les bénévoles de l'équipe et les officiels du tournoi auront accès aux vestiaires.

Les équipes doivent libérer les vestiaires au plus tard **20 minutes après leur partie,**

Afin de ne pas retarder les activités du tournoi.

7.4 Resurfaçage

Le resurfaçage de la glace sera fait entre la 2^e et la 3^e période et ça pour toutes les classes.

7.5 Sept (7) buts ou plus d'écart

Si au cours de la partie, un club est en désavantage de sept (7) buts après 2 périodes de jeu, le reste de la partie ne sera plus chronométrée, et ce, quoi qu'il advienne.

7.6 **COULEURS CONFONDANTES DES GILETS**

Avant le début de chaque joute, les responsables du tournoi vérifieront les couleurs des équipes. S'il s'avère que les couleurs seraient confondantes **un tirage au sort sera fait pour déterminer qui changera de gilet.**

Les responsables du tournoi fourniront alors un ensemble de gilets contrastants à l'équipe perdante du tirage si celle-ci n'en possède pas un convenable à la satisfaction des responsables du tournoi et de l'arbitre en charge.

Si une des 2 équipes ont une 2^e série de gilets, cette équipe devra obligatoirement le mettre.

P.S. : Les responsables du tournoi, vous demandes de prévoir deux séries de gilets.

8. Surtemps en cas d'égalité

Pour tous les tournois sanctionnés par Hockey Québec, en cas d'égalité après les trois périodes de jeu réglementaire, si les 2 équipes ont conservé leur point Franc-jeu ou si les 2 équipes ne les ont pas conservés, la partie se prolonge automatiquement. Il y aura période de surtemps selon le mode suivant:

8.1 Surtemps

Il y aura une période de 5 minutes à 3 contre 3.

Si l'égalité persiste après cette période de surtemps, il y aura fusillade.

Pour les demi-finales et finales, il y aura une seule période d'une durée de dix (10) minutes à temps arrêté, avec alignement de trois (3) joueurs par équipe (*plus un gardien de but*), sauf en cas de punition (*conformément aux règles de jeu*).

Il y aura période de surtemps même si seulement une (1) des deux (2) équipes a conservé son point Franc jeu. Cependant, dans cette éventualité, cette équipe jouira d'une supériorité numérique (4 contre 3) pendant les cinq (5) premières minutes de la prolongation. Aucun joueur de l'équipe fautive n'aura à se rendre au banc des pénalités afin de servir la pénalité majeure.

Le premier but marqué met fin au match.

Si l'égalité persiste après cette période de surtemps, il y aura fusillade.

9. Fusillade

9.1 Éligibilité des joueurs

S'il y a fusillade, l'officiel demandera à l'entraîneur de désigner trois (3) 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 devront participer à la fusillade (*à l'exception du gardien de but*), avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois.

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

9.2 La fusillade se déroulera de la façon suivante (*selon les règles de Hockey Québec*)

L'équipe qui reçoit (*receveur*) a le choix de déterminer si elle débute ou non la fusillade. Après que le choix est fait, l'équipe désignée envoie son premier joueur qui tente de déjouer le gardien du 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. Les règles de jeu des tirs de punitions s'appliqueront.

Les lancers se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux gardiens de but ne sera accepté. L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète, est proclamée gagnante.

Lorsqu'un deuxième ou troisième tour doit être nécessaire pour briser l'égalité, l'ordre de passage des joueurs est laissé à la discrétion de l'entraîneur et peut très bien 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.

Un joueur expulsé de la partie ne pourra pas participer à la fusillade.

La partie prend fin quand l'égalité est brisée, après qu'un joueur de chaque équipe ait effectué un tir vers le but. La différence dans le compte final sera toujours d'un (1) but, peu importe le nombre de buts comptés lors de la fusillade. (*Exemple : 2 à 2 après la période supplémentaire, le compte final sera de 3 à 2*).

10. Protêts/Discipline

10.1 Protêts

Un protêt n'est recevable que s'il répond à la procédure suivante :

- * Ne concerne pas le jugement d'un officiel;
- * A été signalé à l'arbitre au moment de l'infraction ou à l'arrêt de jeu suivant;
- * N'a pas été rendu public;
- * L'arbitre inscrit sur la feuille de pointage l'heure à laquelle il a été signifié;
- * L'équipe qui loge le protêt doit le signifier par écrit au registraire du tournoi les raisons ou motifs du protêt, au plus tard une (1) heure après la fin du match;
- * L'équipe adverse est avisée qu'il y a un protêt;

- * Un dépôt de \$200.00 obligatoire en argent accompagne le protêt.
- * Le dépôt de 200,00\$ sera remis seulement, lorsque le requérant ayant logé le protêt obtiendra une décision en sa faveur. S'il perd le tournoi garde l'argent.

La décision du comité de discipline du tournoi est irrévocable et sans appel.

10.2 Conduite générale

Tout joueur ou membre d'une équipe ayant une conduite personnelle préjudiciable sera expulsé du tournoi.

Le personnel de l'équipe est responsable de laisser la chambre propre après le départ de son équipe (mettre tous les verres, bouteilles, rubans ou autres dans les poubelles)

10.3 Soins médicaux / I M P O R T A N T

Pour toutes blessures, le responsable santé et sécurité de l'équipe est celui qui doit intervenir. Un responsable du tournoi sera sur place pour apporter son aide et pour communiquer avec les services d'urgence en cas de besoin.

La direction du tournoi n'assume **aucune responsabilité** pour les blessures causées aux joueurs, membres d'équipe ou aux spectateurs. **Veillez-vous assurer que les membres de votre groupe sont protégés par des assurances, avant votre participation au tournoi.**

Les membres des équipes doivent avoir en leur possession leur carte d'assurance-maladie, en plus d'une carte d'identification, en cas d'urgence.

Tout transport par ambulance est aux frais du blessé, ou du responsable de l'équipe.

10.4 Joueur blessé

Tout joueur blessé ne peut pas être au banc des joueurs pendant une partie à moins d'être habillé au complet, comme tout autre joueur qui participe à une partie et doit obligatoirement être inscrit sur la feuille de match. Un joueur affilié ne peut pas participer au match pour le remplacer. Advenant une fusillade il aura l'obligation d'y participer à son tour.

10.5 Entraîneur expulsé d'une partie

Lorsqu'il y a un seul entraîneur derrière le banc et qu'il se fait expulser, dans le but de compléter la partie, ce dernier désignera deux (2) parents qui agiront comme entraîneur.

11. Arbitrage dans toutes les classes

Tous les matchs seront arbitrés à trois officiels.

12. Juridiction

Le Comité organisateur du tournoi se réserve le droit de statuer en cas de conflit sur toute matière non traitée dans le présent document et les décisions rendues seront finales et sans appel. Cependant, tout ajout et/ou modification au présent règlement en cours de tournoi doit obligatoirement obtenir l'approbation du responsable régional des tournois et cette demande d'ajout et/ou de modification doit lui être adressée par écrit.

13. Politique en cas de tempête

Étant donné l'augmentation de la fréquence et de la violence des tempêtes de neige, vents ou verglas, les autorités gouvernementales n'hésitent plus à fermer les routes. Il est de la responsabilité de chaque équipe de prendre toutes les mesures préventives possible pour assurer sa présence au tournoi en cas d'une annonce de perturbations atmosphériques potentielles. Voici la politique en cas de tempête du tournoi.

Les équipes ont un délai d'attente de 15 minutes chronométrées à partir de l'heure de début prévu de la partie pour se présenter au jeu avec le nombre de joueur requis.

- Si une seule des deux équipes est présente pour la partie, celle-ci gagnera par défaut. 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 du départage d'égalité.
- Si aucune des deux équipes n'est capable de débiter le match, le tournoi tentera de le retarder, le replacer à l'horaire, si possible et à la discrétion du tournoi, sinon un tirage au sort sera fait pour déterminer un gagnant.



Pour nous rejoindre durant le tournoi 418-641-6294 (bureau du hockey mineur)

Par téléphone :

Richard Powers 418-440-7518

Par courriel :

rpowers@hockeycharlesbourg.com

ssevigny@hockeycharlesbourg.com

Bon tournoi !!!