



RÈGLEMENTS

43e édition du tournoi Bantam-Midget-Junior de Baie-Saint-Paul

Le 43^e Tournoi Bantam-Midget-Junior de Baie-Saint-Paul est sanctionné par Hockey Québec. Les règlements de jeu sont ceux de Hockey Canada et les règlements administratifs sont ceux de Hockey Québec, en vigueur pour la saison 2018-2019.

Toutes les activités du tournoi se dérouleront à :

Aréna Luc et Marie-Claude de Baie-Saint-Paul
(11, Rue Forget, Baie-Saint-Paul, G3Z 3G1).

1- NOMBRE D'ÉQUIPES PAR CATÉGORIE :

Bantam A (6 équipes) **Midget A** (7 équipes)

Junior A (8 équipes) **Midget B** (8 équipes)

2- TYPE DE TOURNOI

Pour les catégories Midget B et Junior A, il s'agit d'un tournoi à la ronde où chaque équipe joue trois parties avant que les deux premiers de chaque groupe s'affrontent en croisé lors des demi-finales.

Pour la catégorie Bantam A, chaque équipe joue trois matchs aléatoires dans le groupe. Les demi-finales opposeront les quatre (4) meilleures équipes de la ronde préliminaire.

Pour la catégorie Midget A, chaque équipe joue deux matchs aléatoires dans le groupe. L'équipe terminant en 1^{ère} position passe directement en demi-finale, tandis que les équipes classées en position 2 à 7 s'affrontent en quart de finale.

3- HEURE D'ARRIVÉE DES ÉQUIPES

Afin de permettre la vérification des documents, les responsables de l'équipe devront se présenter **au moins 60 minutes avant le début de chaque partie.**

4- ÉQUIPEMENTS

L'organisation du tournoi met à votre disposition un endroit pour remiser les équipements des joueurs. Cet endroit n'est disponible qu'à partir du vendredi, 16 h 00.

Le gymnase de l'École Sir Rodolphe Forget est situé juste à côté de l'aréna.
(7 Rue Forget, Baie-Saint-Paul, QC G3Z 1T4)

5- DURÉE DES PARTIES

- √ 3 minutes d'échauffement seront tolérées ;
- √ Deux (2) périodes de 10 minutes temps arrêté ;
Une (1) période de 12 minutes à temps arrêté ;
- √ Il sera permis de prendre un (1) temps d'arrêt de trente (30) secondes par équipe.
Ce temps d'arrêt doit être pris lors d'un arrêt de jeu normal ;
- √ La durée des punitions sera chronométrée ;
- √ La réfection de la glace sera faite après la deuxième période ;
- √ **Pour toutes les parties:** Après la deuxième période complète, s'il y a une différence dans le pointage de sept (7) buts, la partie ne sera plus chronométrée quoiqu'il arrive.
La direction se réserve le droit de mettre fin à la partie.

N.B : Cependant les punitions prises à temps continus seront à temps continu.

6- SIGNATURE DU PERSONNEL DERRIÈRE LE BANC

Avant chaque partie, tout le personnel derrière le banc doit signer le formulaire de vérification de présence. Cette feuille sera remise lorsque vous vous présenterez avant chaque partie au bureau du registraire.

N.B. Cinq (5) personnes sont admissibles derrière un banc d'équipe. Ils doivent tous être membres en règle de Hockey Québec (accréditation reconnue). La catégorie novice sera exemptée des signatures.

7- SIGNATURE DE LA FEUILLE DE POINTAGE

Avant chaque partie, l'entraîneur, durant la période d'échauffement (3 minutes), devra vérifier la feuille de pointage et l'officialiser en la signant.

N.B. Il est important que **l'entraîneur** s'assure que **le personnel derrière le banc soit bien inscrit** ainsi que les joueurs et si l'équipe a des **joueurs (ou entraîneurs) suspendus**, qu'ils soient bien **identifiés dans la case réservée à cet effet sur la feuille de match.**

8- GRADE REQUIS (ENTRAÎNEUR ET PRÉPOSÉ À LA SANTÉ ET SÉCURITÉ)

Entraîneur :

Toutes les personnes inscrites sur la formule d'enregistrement des membres d'une équipe à titre d'entraîneur doivent être accréditées (**article 3.1, 3.2 pages 33**).

Préposé à la santé et sécurité :

Il est obligatoire d'avoir un préposé à la sécurité. Celui-ci doit être présent **derrière le banc à toutes les parties**. Son niveau d'accréditation est inscrit sur la formule d'enregistrement (préposé santé et à la sécurité (HU) et respect sport)

9- PRÉREQUIS POUR UNE PARTIE

Une équipe doit se présenter au début d'un match avec un minimum de huit (8) joueurs en uniforme, plus un (1) gardien de but (**8.2.1.A, page 77**).

Après le début d'un match, si une équipe n'est pas en mesure de placer sur la glace le nombre de joueurs requis par le jeu (1 gardien de but et 5-4 ou 3 joueurs selon les punitions), l'officiel met fin au match, fait rapport sur la feuille de match, et l'équipe en cause perd le match. (**8.2.1.D, page 77**)

Un délai de 15 minutes sera accordé à l'équipe pour aligner le nombre de joueurs requis. (adapté de 8.2.9. page 79)

En tout temps durant les activités de hockey, tous les joueurs, incluant les gardiens de but doivent porter les équipements protecteurs requis (8.2.5.A-B-C-D)

10- CARTABLE DE VÉRIFICATION

Un cartable de vérification est exigé d'une équipe pour participer à une activité spéciale de Hockey Québec. Ce cartable comprend obligatoirement les éléments suivants :

- A. Le calendrier des matchs de la ligue et le calendrier des matchs de tournois.
- B. Le formulaire d'inscription des membres d'une équipe approuvée par un registraire d'association ou de région.
- C. Les feuilles de pointage des cinq (5) derniers matchs de l'équipe (saison régulière, tournois et séries éliminatoires).
- D. Le permis de tournoi de l'équipe.
- E. L'horaire du tournoi, du festival ou des championnats au besoin.

11- UTILISATION DU JOUEUR AFFILIÉ (FONCTIONNEMENT)

Lorsqu'une équipe utilise un joueur affilié, elle devra l'indiquer sur la feuille de pointage par les initiales J.A.

N.B. Aucun joueur affilié ne peut prendre part à un match si l'équipe aligne tous les joueurs apparaissant sur l'enregistrement d'équipe sauf pour une équipe n'ayant que neuf (9) joueurs plus un (1) ou deux (2) gardiens sur sa feuille d'enregistrement. Elle pourra avoir un joueur affilié en tout temps toujours en respectant le règlement **5.6.6.C page 58**.

12- VESTIAIRE DES JOUEURS

- √ Les dirigeants des équipes devront s'assurer que les vestiaires soient libérés dans un délai raisonnable d'environ **25 minutes** afin de ne pas retarder indûment les activités ;
- √ Le vestiaire doit être laissé dans un bon état après les parties, sous peine de sanction par l'organisation du tournoi.

13- COULEURS CONFONDANTES DES CHANDAILS

L'équipe **LOCALE** devra porter un gilet **BLANC**.
L'équipe **VISITEUSE** devra porter un gilet **FONCÉ**.

Avant le début de chaque partie, les responsables du tournoi vérifieront les couleurs des équipes. S'il s'avère que les couleurs sont confondantes, **l'équipe VISITEUSE devra changer de chandail. Ceux-ci seront fournis par l'organisation du tournoi.**

14- TARIFS D'ENTRÉE

Passeport (fin de semaine)	15\$
Adulte (18 ans et +)	6\$
13-17 ans	2\$
12 ans et moins	Gratuit

15- APPLICATION DU POINT FRANC JEU

Pour toutes les catégories, le système Franc Jeu s'applique.
Voir *ANNEXE A* : Application point Franc Jeu. **8.7.4 Page 88.**

16- RÉGLEMENTATION DE SURTEMPS

Application du règlement **10.7.1 page 104.**
Voir *ANNEXE B* : Application règlement de surtemps.
Applicable uniquement pour les parties de la phase éliminatoire et lors des finales.

17- POLITIQUE POUR LES TEMPÊTES, VENTS OU VERGLAS

En raison des changements climatiques, les autorités gouvernementales n'hésitent plus à fermer les routes et autoroutes dans les cas de tempêtes de neige, de vents violents et de verglas pour la sécurité des automobilistes.

Les tournois et les festivals sont aux prises avec ce dilemme. Il faut donc établir une politique équitable pour tout le monde.

- A) Si une des deux (2) équipes se présente et que l'autre ne se présente pas, l'équipe qui s'est présentée est déclarée gagnante ;
- B) si les deux (2) équipes ne se présentent pas, il y aura tirage au sort pour déterminer l'équipe gagnante.

Nous vous suggérons de vérifier la température, les jours avant le début du tournoi et si une tempête est annoncée pour la journée que vous devez commencer votre tournoi, vous devriez prévoir partir la veille surtout si vous voyagez en autobus, **car souvent la Route 138 est fermée au trafic lourd en cas de mauvaise température.**

18- SOLLICITATION

Aucune vente ou promotion faite par des personnes autres que celles autorisées par l'organisation du tournoi ne seront tolérées à l'intérieur de l'aréna.

19- PROTÊT

A - Un avis de protêt doit être donné à l'arbitre, au moment de l'infraction ou à l'arrêt de jeu qui suit. L'officiel doit le faire inscrire sur la feuille de pointage en précisant le moment où il lui est signifié. **Si cette étape n'est pas complétée, le protêt est irrecevable.**

B - Lors des tournois, l'équipe concernée doit donner suite à son protêt par écrit au plus tard une (1) heure après la fin du match concerné au registraire ou officier de l'évènement où s'est joué le match et être accompagné d'un dépôt en argent au montant de 200 \$ (p.81 ARTICLE 8.4)

N.B. Le dépôt sera remis seulement lorsque le requérant obtient une décision en sa faveur.

20- ACTIVITÉS SPÉCIALES TOURNOIS

Plusieurs activités sportives (natation, soccer, volleyball, hockey cosom, etc.) seront à votre disposition durant toute la durée du tournoi.

P.S. Prévoir l'habillement pour les activités (ex. maillot de bain, espadrilles, etc.)

Le Carrefour culturel Paul-Médéric et la bibliothèque sont aussi ouverts durant le tournoi. Une belle activité pour toute la famille.

N B. SOURCE DES RÈGLEMENTS : Livre administratif 2018-2019 de Hockey Québec

Bon tournoi !!!!

L'organisation du tournoi BMJ de Baie-Saint-Paul

Équipes participantes dans un tournoi rotation

Pour déterminer le classement total de l'équipe, nous additionnons :

Le nombre de points par victoire obtenue;
+ le nombre de points par partie nulle obtenue;
+ le point (1) franc-jeu par partie obtenue.

L'addition des trois (3) éléments donne la position totale de l'équipe :

Une victoire	2 points
Une nulle	1 point
Point Franc Jeu	1 point par partie

S'il y a égalité au premier rang, nous procéderons à l'application du règlement de départage d'égalité **no. 10.8 page 105** de Hockey Québec.

Départage d'égalité

S'il y a égalité au classement entre deux (2) ou plusieurs équipes, toutes les équipes à égalité sont assujetties aux points suivants :

- 1) À chaque critère, seules les équipes à égalité sont conservées jusqu'à ce que finalement un critère détermine la première équipe.
- 2) Lorsque la première équipe a été identifiée ou éliminée, un deuxième tour de départage doit être recommencé avec les équipes à égalité à partir du premier critère pour déterminer la 2^e équipe si nécessaire et ainsi de suite.

A. Le plus grand nombre de points.

B. Le moins grand nombre de victoires.

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 marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués.

Note 3 : Dans le cas qu'une équipe qui ne se présente pas pour un match, tous les matchs joués contre elle par les autres équipes ne doivent pas être considérés.

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

G. Par tirage au sort.

INFORMATIONS RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS 2018-2019

Annexe A : Application du point franc-jeu (p. 88)

En cas de forfait :

Toute équipe qui remporte un match par forfait se mérite automatiquement trois (3) points au classement, peu importe le type d'activité (saison régulière, séries de fin de saison, finales régionales, finales provinciales et tournois). L'équipe perdante n'obtient aucun (0) point de même que le point Franc Jeu. **(8.7.7, page 89)**

Lors des parties demi-finales et finales

Les règlements d'applications sont :

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 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. (8.7.6.B, page 88)

Critère des minutes de punition par catégorie:

Bantam : 16 minutes et - = 1 point
17 minutes et + = 0 point

Midget : 20 minutes et - = 1 point
21 minutes et + = 0 point

Junior : 22 minutes et - = 1 point
23 minutes et + = 0 point

Annexe B : Réglementation de surtemps (p.104-105)

10.7 Réglementation de surtemps

10.7.1 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 (3) périodes de jeu réglementaires, il y aura période de surtemps selon le mode suivant : Une seule période supplémentaire de cinq (5) minutes à temps arrêté, avec un alignement de quatre (4) 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.

Après cette période de surtemps de cinq (5) minutes, si l'égalité persiste il y aura fusillade tel que stipulé à l'article 10.7.2.

10.7.2 Fusillade

- A. Après chaque match de tournoi et festival, s'il y a égalité entre les deux (2) équipes, l'entraîneur enverra un joueur pour tenter de déjouer le gardien de but adverse, il n'a pas à informer les officiels de l'ordre de ses trois (3) joueurs. Advenant, encore une égalité après cette première (1^{re}) 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 débute 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 (3) 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 but 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.

10.7.3 – Exceptions (Demi-finale et finale)

Lors des matchs de DEMI-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 (3) périodes de jeu réglementaires, 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, telle que stipuler à l'article 10.7.2