

RÈGLEMENTS DE TOURNOI

TOURNOI MIDGET ST GÉDÉON

SAISON – 2021-2022

Règlements du Tournoi

1. Reconnaissance

Toutes les activités du Tournoi Provincial Midget St-Gédéon se dérouleront au Centre sportif Marcel Dutil. Tél :418-582-3925

Responsable : Sylvain Lessard Tél : 418-226-7197

Ce tournoi est sanctionné par Hockey Québec ; les règles de jeu sont issues de hockey Canada et les règlements administratifs 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 15 décembre 2021, ou dès qu'une classe est complète.

Les frais d'inscription sont de 475\$ et les frais d'entrée sont de 200\$ par équipe.

Classe A : B

Si une équipe abandonne dans les 30 jours calendrier avant le début du tournoi ou festival 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 télécopieur ou par courrier électronique, règlement 10.9.7 d'hockey Québec.

3. Acceptation

Les équipes seront avisées par le Responsable de l'acceptation ou du refus de leur demande avant le 15 décembre.

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 **AVANT le 15 décembre**.

- Formulaire d'inscription de tournoi
- Liste de joueurs
- Paiement

4.1 Enregistrement

Avant le début de sa première partie du tournoi, le gérant ou un officiel d'équipe doit se présenter une heure avant l'heure prévue de la partie au registrariat et fournir le cartable d'équipe contenant les documents suivants :

- Le calendrier des parties de votre ligue à jour, tournois, championnats
- Feuilles de pointage des 5 dernières parties
- L'original du formulaire composition officielle d'équipe signé par tous les membres et approuvé par le registraire régional ou de l'association (une photocopie sera prise, et l'original sera laissé dans le cartable)

4.2 Signature

Une heure avant chaque partie un officiel d'équipe doit venir chercher un registre où tous les joueurs et les officiels d'équipe présents doivent signer. Leur signature est comparée à celle apparaissant sur le formulaire composition officielle d'équipe.

En cas de non-conformité, la signature est reprise en présence du registraire du tournoi et d'un responsable d'équipe.

Toute personne suspendue par une des branches de l'Association canadienne de hockey ou par un organisme reconnu ne peut participer à une partie du tournoi tant et aussi longtemps qu'elle n'a pas complété le temps de sa suspension. Une équipe qui aligne un ou des joueurs inéligibles dans une partie sera disqualifiée du tournoi

5. Compétition

Le format sera une formule double élimination pour les classes : _____

Le format sera une formule triple élimination pour les classes : A-B

Le format sera une formule festival pour les classes : _____

Toutes les équipes participantes au tournoi sont assurées de disputer un minimum de 3 parties.

6. Nombre de joueurs en uniforme

Chaque équipe (AA, BB) doit présenter un minimum de dix (10) joueurs en uniformes plus un (1) ou deux (2) gardiens de but (maximum dix-neuf (19) incluant le ou les gardiens de but).

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

7.1 Classe ? 3 périodes de X mins (? équipes)

Classe A - B 2 périodes de 10 mins et 1 périodes de 12 mins

Classe ? (? équipes)

À noter qu'une partie peut commencer jusqu'à X minutes maximum avant l'heure prévue.

Chaque équipe aura le droit à un temps d'arrêt de 30 secondes par partie disputée lors du tournoi.

7.2 Formule pour désigner l'équipe locale

A. Le gagnant occupera toujours le rôle d'équipe locale. Il n'y aura pas de tirage au sort pour déterminer l'équipe locale lors de la partie préliminaire et lorsque ce sont deux équipes gagnantes qui s'affrontent, à partir des quarts de finale. Ce tirage se fera une heure avant la partie en présence d'un représentant des deux équipes.

B. Pour chaque partie dans les catégories où il doit y avoir un tirage au sort pour déterminer l'équipe locale et visiteuse, l'entraîneur ou un membre d'équipe (joueur, entraîneur adjoint ou gérant) doit se présenter minimum **60 minutes** avant la partie au local de la logistique. L'équipe locale doit porter son chandail foncé et l'équipe visiteuse doit porter son chandail blanc (pas de choix de chandail).

Si toutefois une des équipes n'est pas représentée à l'heure prévue, 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.

C. Selon l'horaire déjà établi par le tournoi.

7.3 Vestiaires

Les équipes doivent se présenter à leur vestiaire désigné, 1 heure avant le début de la partie. En même temps, le gérant doit se présenter au bureau du registraire.

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 **45 minutes après leur partie.**

7.4 Resurfaçage

La surface de la glace sera refaite après la deuxième période chaque partie, et ce, 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, même si l'écart est réduit.

7.6 Équipe qui se désiste durant le tournoi

L'équipe ayant été battue par cette dernière pourra continuer à participer au tournoi. Si l'équipe ayant été battue ne peut ou ne veut pas revenir, vous pourriez accepter une des équipes éliminées de votre tournoi à la condition que cette dernière vous remette un deuxième permis de tournoi en compensation

7.7 Couleurs des équipes

Lorsque, suivant l'opinion de l'arbitre en charge de la partie, les couleurs des chandails des concurrents ne font pas suffisamment contraste, l'équipe désignée « visiteur » doit changer de chandails.

8. Surtemps en cas d'égalité

Pour tous les tournois sanctionnés par Hockey Québec, en cas d'égalité après la période 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 Pour toutes les parties sauf les demi-finales et finales

Advenant une égalité au pointage à la fin du temps réglementaire, on disputera une période supplémentaire de cinq (5) minutes avec alignement de quatre (4) joueurs par équipe (*plus un gardien de but*).

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) 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 mettra fin à la partie.

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

8.2 Pour les demi-finales et finales

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 quatre (4) 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 donné à l'arbitre au moment de l'infraction ou à l'arrêt de jeu suivant;
- * N'a pas été rendu public;
- * L'arbitre l'a inscrit sur la feuille de pointage au moment où il a été signifié;
- * L'équipe qui loge le protêt doit le signifier au registraire du tournoi au plus tard une (1) heure après la fin du match;
- * Un avis a été donné à l'équipe adverse;
- * Est accompagné d'un dépôt en argent au montant de 200,00\$;
- * Ce 200,00\$ sera remis seulement lorsque le requérant ayant logé le protêt obtiendra une décision en sa faveur.

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

Des premiers soins seront prodigués par du personnel qualifié, tout au cours du tournoi.

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 comme tout autre joueur qui participe à une partie.

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.Récompenses et trophées

Le trophée du Championnat sera présenté à l'équipe championne de chaque classe et une casquette leur sera remise.

Les finalistes de chaque classe recevront une médaille pour chacun des joueurs.

Des trophées individuels seront attribués pour chaque classe au meilleur compteur, au meilleur gardien de but, ainsi qu'au meilleur joueur (joueur le plus utile).

Dans le but d'accélérer la remise des trophées d'équipe et individuels lors des cérémonies de fermeture, la compilation des statistiques se termine après les parties de demi-finales.

13.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.

14.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. Voici la politique en cas de tempête du tournoi.

14.1 Retarder la partie

Tenter de remettre la partie à plus tard dans la journée ou la soirée si cela est possible.

14.2 Si 14.1 n'est pas possible

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 ; ou si aucune des deux (2) équipes ne se présente, il y aura tirage au sort pour déterminer l'équipe gagnant