Règlements



Coupe Charles-Bruneau MONTRÉAL

Fondation Charles-Bruneau

1. Déroulement des parties

1.1. Une partie est divisée de la manière suivante :

- Échauffement de 5 minutes
- Une seule période de 15 minutes

Les équipes doivent être prêtes à jouer au moins cinq (5) minutes avant l'heure indiquée au calendrier de leur match.

1.2. Aucun arrêt de jeu ou temps d'arrêt durant le match.

1.3. Après un but ou un arrêt de l'arbitre, le jeu doit reprendre dans un délai de trois secondes à l'endroit indiqué. Dans le cas contraire, la balle sera remise à l'équipe adverse.

1.4. Pénalités :

- Mineure : un lancer de punition
- Majeure : expulsion automatique

1.5. En cas d'égalité après le temps règlementaire :

- Ronde préliminaire : nulle
- Ronde éliminatoire :
  Fusillade — Catégorie RÉCRÉATIF : 3 joueurs de chaque côté — Une équipe à la fois
  — Catégorie MIXTE : 2 joueurs de chaque côté — Une femme et un homme
- Finale :
  Fusillade — Catégorie RÉCRÉATIF : 3 joueurs de chaque côté — Une équipe à la fois
  — Catégorie MIXTE : 4 joueurs de chaque côté — Deux femmes et deux hommes

2. Conditions de joute

2.1. Peu importe la température (par exemple : le soleil), chaque équipe devra respecter le banc qui lui a été désigné selon l'horaire.

2.2. Les balles sont fournies par Knapper. Elles seront choisies en fonction de la température (orange si la température est chaude et rose si elle est plus fraîche).

2.3. Une équipe doit avoir un minimum de 4 joueurs et une gardien-enne pour débuter la partie.

2.4. Un joueur ou joueuse ne peut jouer dans 2 équipes d'une même catégorie.

- Les équipes se doivent d'être prêtes au moins cinq (5) minutes avant l'heure. Dès que l'arbitre annonce le début de la partie, le temps commence. Ceci nous permettra de respecter l'horaire de la journée (partie à chaque 20 minutes)

2.5. Après cinq (5) minutes, si une des équipes ne rencontre pas tous les critères d'admissibilités, la partie sera gagnée par défaut par l'autre équipe (3 à 0).

2.6. Après cinq (5) minutes, si aucune des deux équipes ne respecte les critères d'admissibilités, la partie se terminera nulle (3 à 3). En séries éliminatoires, un tirage au sort sera effectué pour déterminer l'équipe gagnante.

2.7. Le lancer frappé (slap shot) est interdit. Le cas échéant, l'arbitre décernera un avertissement (première tentative) ou un lancer de punition à l'autre équipe (deuxième tentative).

2.8. Il n'y a pas de ligne ni de hors-jeu.

3. Particularité des équipes mixtes

3.1. Dans la catégorie MIXTE, chaque équipe doit avoir obligatoirement deux femmes sur le jeu en tout temps.

4. Équipement

4.1. L'équipement suivant est obligatoire :

- Chaussures de course
- Bâton de hockey
- Jambières (protection des tibias et des genoux)
- Gants de hockey
- Casque
- Protection du visage (yeux et dents)

Tous les types de bâtons (hockey-balle ou hockey sur glace) sont acceptés.

Pour la sécurité des participant·e·s, la protection de la tête, des yeux et des dents est règlementée. Vous devez porter les gants et l'une des combinaisons suivantes : un casque avec visière/écran; un casque avec demi-visière et protège-dents; ou un casque sans visière avec lunettes (de vue ou de soleil) et protège-dents. Votre propre casque de hockey-balle ou de hockey sur glace est accepté. Des protège-dents sont en vente sur place.

Votre inscription comprend l'uniforme de l'équipe (chandail et short, avec un chandail spécifique pour le ou la gardien·enne de but) ainsi qu'un code rabais de 150 $ reçu environ 1 mois avant l'événement. Ce code est valide sur la boutique en ligne de notre partenaire Knapper (commandes remises le jour de l'événement) ou à sa boutique sur place, où l'inventaire est toutefois plus restreint.

4.2. Chaque joueur·euse de l'équipe devra porter l'équipement fourni. Au dos de chacun des chandails doit figurer un numéro qui doit être différent de tout autre numéro pour la même équipe.

4.3. Si les deux (2) équipes ont des couleurs de chandails semblables, l'équipe visiteuse devra changer de chandails et/ou porter des dossards.

4.4. Les gardien·enne·s de but doivent porter un équipement complet de hockey composé des jambières, mitaine, bloquer, culotte, plastron, casque et bâton. Il est recommandé de mettre **du ruban sur l'intérieur des jambières** pour éviter l'usure sur les surfaces de plastique (dek).

.

5. Punitions et particularité de joute

Nous rappelons que la Coupe Charles-Bruneau est un événement caritatif et amical.
La réelle compétition est la collecte de fonds! Un·e joueur·euse pourrait être expulsé·e du tournoi pour tout comportement agressif envers l'adversaire, les arbitres, les bénévoles ou les membres de l'organisation.

5.1. Toute pénalité mineure engendre un lancer de punition. N'importe quel·le joueur·euse sur la surface de jeu peut le prendre.

5.2. Tout joueur·euse, recevant une pénalité majeure dans une partie est expulsé de la partie et l'équipe adverse recevra 2 lancers de punition.

5.3. Pour une remise en jeu, un délai de 3 secondes et un écart de 6 pieds sont accordés au joueur·euse. Après 3 secondes le ou la joueur·euse adverse peut foncer vers la balle. Le ou la joueur·euse ayant la balle lors de la reprise peut faire une passe, avancer avec la balle ou prendre un lancer après avoir effectué 3 pas minimum. Si le ou la joueur·euse repart le jeu avant le sifflet de l'arbitre, il y aura changement de possession. Dans le cas où la balle est sortie hors de la surface, la reprise au jeu se fera à l'endroit d'où la balle fût dégagée. Une balle prise dans un grillage entraine une mise en jeu.

5.4. C'est à l'organisation de la Coupe Charles-Bruneau que revient la responsabilité de prendre la décision de jouer une partie ou non en raison de la température risquée. Les parties peuvent être disputées sous la pluie. Malgré tout, l'organisation n'est pas responsable des blessures subies, et ce, même si les conditions ne sont pas idéales. Il est de la responsabilité des joueur·euse·s d'être protégé·e·s et vigilant·e·s. Une pluie forte, une accumulation d'eau sur la surface ou un orage sont des facteurs qui peuvent être suffisants pour arrêter une partie.

6. Fin de partie

Il est possible de retirer le ou la gardien·enne de but lorsque son équipe tire de l'arrière et qu'il reste moins de 2 minutes à faire au match.

6. Bris d'égalité

En cas d'égalité au classement après la fin de la ronde préliminaire, le bris d'égalité se fera comme suit :

1. **Meilleur différentiel**
2. **Plus de victoire**
3. **Moins de défaites**
4. **Plus de buts pour**
5. **Moins de buts contre**
6. **Duels gagnés**
7. **Tirage au sort**

Si vous avez des questions supplémentaires, veuillez communiquer avec l'organisation.

Merci et amusez-vous à la Coupe Charles-Bruneau!