

## DÉFI SCOLAIRE MONTRÉAL – Règles de HOCKEY et GÉNÉRALES (ARJ SPORTS)

### RÈGLES DE HOCKEY

1. Les règles de jeu en vigueur sont celles de Hockey Canada complétées par certaines règles propres à notre tournoi.
2. Chaque équipe jouera 3 parties min incluant les éliminatoires durant ce tournoi.
3. La durée de la période d'échauffement est de 2 minutes non-chronométrés. Les équipes doivent fournir leurs propres rondelles.
4. MISE EN ÉCHEC seulement dans le U-M18 Tier 1 & U-M15 Tier 1. Contact physique permis dans le U-M18 Tier 2. La direction du tournoi se réserve le droit de supprimer la MISE EN ÉCHEC si le bien-être du joueur est menacé.
5. Avec un écart de 5 buts à partir de la 10ième minute sur le cadran de la 2ième période, le temps sera continu jusqu'à ce que l'écart soit réduit à 3 buts.
6. PÉNALITÉS : Pénalité MINEURE - 2 minutes; Pénalité MAJEURE - 4 minutes; PUNITION DE MATCH: 5 min; INCONDUITE de PARTIE - Le joueur sera expulsée pour le reste de ce match; Le joueur est suspendu pour le match suivant s'il reçoit une PUNITION de MATCH + INCONDUITE de PARTIE; PÉNALITÉ pour BAGARRE: toute personne impliquée dans une bagarre SUR ou HORS de la glace sera expulsée du tournoi.
7. FORMAT du match – Ronde Préliminaire : 2-périodes de '18-min' chronométrés; pas de période de surtemps. Chaque équipe jouera dans son territoire respectif pour les 2 périodes.
8. FORMAT du match- Ronde Éliminatoire: 2-périodes de '15-min' chronométrés:
  - a) Si ÉGALITÉ : Une période de 3 minutes à temps chronométré, avec un alignement de 3 joueurs par équipe + un gardien de but. Le 1<sup>er</sup> but compté met fin à la partie;
  - b) Si encore ÉGALITÉ, il y aura des tirs de barrage (2 tireurs) pour chaque équipe;
  - c) SI l'égalité persiste, vous devez utiliser un joueur(oueuse) différent(e) pour chaque lancer jusqu'à ce que tous les joueur(oueuse)s aient été utilisés. Le but gagnant mettra fin au match;
  - d) Un cas de pénalité, une équipe non fautive jouera avec 4 joueur(oueuses)s jusqu'à ce que le(la) joueur(oueuse) pénalisée de l'autre équipe retourne sur la glace au prochain arrêt. A partir de ce moment-là, les deux équipes joueront à 3 contre 3.

### RÈGLES GÉNÉRALES

1. L'ÉQUIPEMENT protecteur porté par l'athlète dans ce tournoi doit rencontrer les normes de Règles de jeu de Hockey Canada. ARJ SPORTS n'est pas responsable des blessures causées par l'équipement NON conforme.
2. Un protège-cou (Neckguard) certifié doit être porté par les joueur(oueuse)s
3. Avance à l'horaire : Le comité se réserve le droit de débiter une partie plus tôt. Les équipes doivent être prêtes à jouer au moins 15 minutes avant l'heure prévue à l'horaire. Le coordonnateur du tournoi vous avisera au moins 30 minutes avant le début du match de cette possibilité.
4. L'équipe doit être présente à l'aréna 1 hr avant l'heure de la partie cédulée. L'entraîneur devra se RAPPORTER au bureau du tournoi avant l'heure prévue du match pour signaler sa

- présence. Une équipe qui ne se présente pas à un match sera expulsée du tournoi. Le résultat par défaut sera 2-0 pour l'équipe gagnante et 0-2 pour l'équipe perdante.
5. En tout temps, l'organisation du tournoi de concert avec l'arbitre pourra arrêter une partie s'il juge que la sécurité des participants pourrait être compromise.
  6. La réfection de la glace se fera après chaque match sauf si la direction décide autrement.
  7. Les temps d'arrêt: Chaque équipe aura droit à un temps d'arrêt de 30 secondes par match seulement durant la ronde ÉLIMINATOIRE.
  8. La poignée de main aura lieu SEULEMENT à la FIN du match dans les parties **en ronde ÉLIMINATOIRE** pour garder les parties à l'heure.
  9. Vestiaire: Les équipes doivent se présenter à leur vestiaire désigné 30 minutes avant le début de la partie. Les équipes doivent libérer les vestiaires au plus tard 20 minutes après leur match. Nous comptons sur votre collaboration afin de maintenir les chambres propres lors de votre départ. De plus, l'équipe sera tenue responsable de tout dommage causé par l'un de ses membres aux installations et aux équipements utilisés dans les arénas.
  10. Modifications à l'horaire: Suite à une situation, événement, circonstance ou autre, et qui sont hors de contrôle du comité organisateur, celui-ci peut, en tout temps, modifier à son choix la cédule. La décision du comité est finale et sans appel. En plus, aucune modification à l'horaire ne sera effectuée sur demande, sauf dans des cas de force majeure.
  11. Aucun Protêt accepté durant le tournoi.
  12. Responsabilité: Le tournoi ne se tient aucunement responsable des accidents ou pertes de biens qui pourraient survenir pendant la durée du tournoi, de même que les coûts de transport par ambulance. Ceci est valable pour tous les joueurs, responsables d'équipes, et spectateurs.
  13. L'équipe RECEVEUR durant la ronde éliminatoire seulement sera l'équipe ayant le classement le plus élevé après le tournoi à la ronde. L'équipe RECEVEUR aura le dernier changement lors de la mise au jeu et décidera de la couleur de maillot que l'équipe portera.
  14. CLASSEMENT: 2 points pour une Victoire, 1 point pour une NULLE et 0 point pour une DÉFAITE. Quel que soit le score final, une équipe ne peut pas être créditée de plus de 5 buts d'écart.
  15. RÈGLES EN BRIS D'ÉGALITÉ (**TIEBREAKER**) : pour déterminer les équipes qui avancent aux rondes éliminatoires. Si plus de deux équipes sont à ÉGALITÉ, les critères suivants de 1 à 8 s'appliqueront comme suit jusqu'à ce que toutes les équipes soient classées correctement:
    1. Total des Points (PTS) de l'équipe
    2. Face-à-Face (**Head-to-Head**) (ne s'applique pas si on a plus de 2 équipes)
    3. Équipe avec le plus de Victoires (**WINS**)
    4. **QB** (Quotient de buts)=Buts POUR / (Buts POUR + Buts CONTRE)
    5. Moins de Buts CONTRE (**Goal AGAINST**)
    6. Plus de Buts POUR (**Goal FOR**)
    7. Moins de minutes de Punitons (**PIM**)
    8. Lancer d'une pièce de monnaie (Pile ou Face) par le coordinateur du tournoi.

16. **Document exigés & ALIGNEMENT:** Les responsables d'équipes doivent fournir avant le début du 1<sup>er</sup> match du tournoi un cartable de l'équipe officiel des athlètes jouant pour votre équipe scolaire; ET un ALIGNEMENT officiel final. Les équipes ne peuvent pas ajouter ensuite de nouveaux joueur(oueuse)s. L'exception à cette règle est que les gardiens blessés, malades ou non disponibles peuvent être remplacés avec l'approbation du directeur du tournoi.
17. Tous les joueur(oueuse)s éligibles doivent être inscrits sur la feuille d'ALIGNEMENT du premier match (maximum 20 dont 2 gardiens). Chaque équipe doit habiller un minimum de 6 joueurs et 1 gardien de but. Un délai de 8 minutes sera accordé pour habiller un deuxième gardien de but dans le cas où le gardien de but régulier est blessé et que l'équipe n'a pas de gardien de but habillé sur le banc.
18. Tout joueur(oueuse) doit avoir l'âge/le calibre approprié pour jouer dans leur division respective à moins d'être approuvé par le directeur. Tout joueur(oueuse) doit jouer un minimum de 2 parties en ronde préliminaire pour être éligible à jouer en ronde éliminatoire. Ne pas le faire disqualifiera ledit joueur (oueuse). Un joueur(oueuse) ne peut jouer que pour une équipe dans une division, mais peut jouer pour une autre équipe dans une AUTRE division si approuvé par le directeur du tournoi.
19. **NOMBRE IMPAIR D'ÉQUIPES.** Une équipe choisie aléatoirement par le responsable du tournoi jouera 4 parties au lieu des 3 habituels pour accueillir un nombre impair d'équipes dans cette division. Cependant, 3 parties SEULEMENT choisies aléatoirement parmi les 4 jouées compteront pour le classement FINAL. Les résultats des 3 parties des équipes ADVERSAIRES compteront pour le classement FINAL.

Un comportement agressif ou abusif de la part de tout joueur(oueuse), officiel, entraîneurs ou parent peut entraîner la suspension de cette personne IMPLIQUÉ dans ce tournoi pour le reste du tournoi. ARJ SPORTS se réserve le droit d'apporter tout changement sur l'interprétation des règles ci-dessus ou de modifier ou d'altérer une règle sans préavis afin d'agir au mieux des intérêts du tournoi. BON TOURNOI.