

2024 TOURNOI HOCKEY GARCON MONTRÉAL  
RÈGLES de HOCKEY & RÈGLES GÉNÉRALES

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 5 parties min incluant les éliminatoires, SAUF 4 pour U9 durant ce tournoi.
3. La durée de la période de RÉCHAUFFEMENT est de 2 minutes non-chronométrés. Les équipes doivent fournir leurs propres rondelles.
4. S'il existe une différence de 5 buts ou plus à partir de la 10ième minute (montré sur l'horloge) de la deuxième période, la partie sera à temps continu jusqu'à l'écart soit de 3 buts.
5. PÉNALITÉS : Pénalité MINEURE - 2 minutes; Pénalité MAJEURE - 4 minutes; PUNITION DE MATCH: 5 min; INCONDUITE de PARTIE - La 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.
6. L'équipe RECEVEUR (HOME) pour la Ronde Éliminatoire seulement sera l'équipe ayant le meilleur classement après la Ronde Préliminaire. Aussi, L'équipe HOME aura le dernier changement lors de la mise au jeu et décidera de la couleur de chandail que l'équipe portera.
7. FORMAT du match – Ronde Préliminaire : 2-périodes de '18-min' chronométrés pour les divisions Tier 1 & Tier 2; 2-périodes de '16-min' chronométrés pour la division U9; 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 pour le Tier 1, Tier 2 et U9:
  - 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 (3 tireurs) pour chaque équipe;
  - c) SI l'égalité persiste, vous devez utiliser un joueur différent pour chaque lancer jusqu'à ce que tous les joueurs aient été utilisés. Le but gagnant mettra fin au match;
  - d) Un cas de pénalité, une équipe non fautive jouera avec 4 joueurs jusqu'à ce que le ditjoueur 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 porté par l'athlète dans ce tournoi doit rencontrer les normes. Un protège-cou (Neckguard) certifié doit être porté par les joueur(oueuse). SINON, 'ARJ SPORTS n'est pas responsable des blessures causées par l'équipement NON conforme.
2. 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.
3. L'équipe doit être présent 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.
4. Advenant qu'une équipe arrive en retard pour un match, une période de grâce de cinq minutes au début du match s'appliquera mais le match débutera dès que nous aurons 5 joueurs + la gardienne de but sur la glace. La POIGNÉE de main aura lieu au début du match.
5. Une équipe PAR DÉFAUT qui ne se présente pas à un match POURRAIT être expulsée du tournoi. Le résultat par défaut sera 2-0 pour l'équipe gagnante et 0-2 pour l'équipe par défaut.
6. 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.
7. La réfection de la glace se fera après chaque match sauf si la direction décide autrement.

8. Les temps d'arrêt: Chaque équipe aura droit à un temps d'arrêt de 30 secondes par match SEULEMENT durant la ronde ÉLIMINATOIRE.
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 arénes.
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. 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 pour le classement.
14. **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 Punitions (PIM)
  8. Lancer d'une pièce de monnaie (Pile ou Face) par le coordinateur du tournoi.
15. **ALIGNEMENT & ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS** : Tous les joueurs éligibles doivent être inscrits sur la première feuille de match. La liste doit inclure un numéro de chandail unique pour chaque athlète. Les équipes doivent fournir un alignement (Roster) officielle finale avant le 1<sup>er</sup> match du tournoi à la direction du tournoi lors de son enregistrement. Aucun ajout ne sera autorisé à partir de ce moment-là. L'exception à cette règle est que les gardiens blessés, malades, ou non disponibles peuvent être remplacés avec l'approbation des organisateurs du tournoi.
16. Un joueur ne peut jouer que pour une seule équipe dans une division durant ce tournoi. Les joueurs peuvent jouer dans une division (niveau) d'âge supérieure, si nécessaire. La direction du tournoi devra être informée à l'avance. Jouer pour plus d'une équipe dans une même *division* disqualifiera ledit joueur et les matchs joués pour les équipes seront perdus.
17. Tout joueur doit jouer 2 matchs en ronde préliminaire pour pouvoir jouer pendant la ronde éliminatoire. Ne pas le faire entraînera la disqualification de ledit joueur.
18. S'il y a similitude de couleur de chandails, l'équipe visiteuse devra changer de chandails. (On mettra à la disposition de ladite équipe si possible un ensemble de chandails ou de dossards).

Le Comité organisateur peut, sans droit d'appel, expulser, et ce, sans remboursement, toute équipe participante, entraîneur, parents ou tout autres responsables équipe, faisant preuve de mauvaise conduite (alcool, drogue, bagarre, mauvais esprit sportif, vandalisme, etc.) sur les sites de compétition ou ne se conformant pas aux règlements. *En tout temps, la direction du DÉFI HOCKEY MACULIN MONTRÉAL se réserve le dernier mot sur l'interprétation des règlements et se réserve le droit de changer ou d'altérer ces règlements sans préavis afin d'agir dans le meilleur intérêt du tournoi.*