

RÈGLEMENTS DU TOURNOI INTERNATIONAL DE HOCKEY MIDGET DE DRUMMONDVILLE 2022

1° CONVENTION :

Les règlements de jeux seront ceux de l'A.C.H.A. et de Hockey Québec à l'exception de ceux qui sont énumérés ci-dessous.

- a) Suite à des situations, événements, circonstances ou autres, et qui sont hors de contrôle du comité organisateur, celui-ci peut, en tout temps, modifier à son choix la cédule, l'horaire ou autres. La décision du comité est finale et sans appel.*
- b) Si par erreur ou quelques situations ou circonstances que se soient il y a eu erreur dans les règlements, le comité organisateur peut les modifier en tout temps.

Également, si une interprétation des règlements porte à confusion pour quelques raisons que ce soient, l'interprétation du comité organisateur prévaudra sur toutes les autres.

Dans les deux (2) cas, la décision du comité organisateur est finale et sans appel.*

- c) À moins de situations ou circonstances incontrôlables et acceptées par le comité organisateur, toute équipe devra arriver au moins une (1) heure avant sa partie pour éviter tout retard à l'horaire. Si une équipe n'est pas sur la patinoire dix (10) minutes après le temps de la cédule, elle pourra perdre la partie par défaut dépendant de la raison de retard; la décision des représentants du tournoi sera sans appel.*
- d) En tout temps, un membre du comité organisateur du tournoi pourra recommander à l'arbitre chef d'arrêter le match, s'il juge que la sécurité des participants est en jeu.
- e) Les équipes auront un maximum de quarante-cinq (45) minutes pour libérer leur chambre après la partie.

- f) **Couleur des chandails des équipes :** l'équipe **Receveur** portera ses chandails foncés et l'équipe **Visiteur** portera ses chandails pâles.
- g) **Classes A, B, AA, BB:** Si une équipe possède un seul ensemble de chandails et l'autre équipe en a deux, celle qui en a deux devra changer. Dans le cas où les chandails des

deux équipes opposées ne font pas contraste, **le club receveur** devra changer ses chandails. Au besoin, un ensemble de chandails sera alors fourni par le Tournoi. Toutefois, il est fortement suggéré que vous ayez en votre possession un deuxième ensemble de chandails de couleur différente.

- h) Les équipes doivent être prêtes quinze (15) minutes à l'avance. Au cas où l'heure d'un match serait devancée.
- i) Il y aura une remise de deux (2) prix à la fin de chaque partie pour le joueur du match de chacune des équipes.

2° PRÉREQUIS POUR MATCH :

- a) Minimum de joueurs voir l'article 7.2.1 de la page 79 du livre des règlements de Hockey Québec.
- b) Maximum de joueurs voir l'article 7.2.2 de la page 79 du livre des règlements de Hockey Québec.

3° FEUILLE DE POINTAGE :

Avant chaque partie, tout joueur (se) et toute personne officiant derrière le banc doivent signer la feuille officielle de participation du tournoi.

Les signatures sont vérifiées par le registraire du tournoi à l'aide des documents fournis par le responsable de l'équipe. Voir les articles 9.6.6 de la page 107 du livre des règlements de Hockey Québec.

4° RÈGLEMENTS DE JEUX :

Les règlements de Hockey Québec viennent s'ajouter ou préciser les règlements de Hockey Canada ainsi que ceux énumérés ci-dessous et s'appliquent tous.

- a) Avant chaque partie, chaque joueur, entraîneur, préposé à la santé-sécurité et gérant doit signer la formule officielle du Tournoi.
- b) Pour une partie, un maximum de **dix-neuf (19) joueurs en uniforme dans les classes « A », « B », « BB », « AA »** incluant le ou les gardiens de but avec leur équipement complet. **Le règlement 5.6.6 de Hockey Québec qui stipule qu'aucun joueur affilié ne peut prendre part à match si l'équipe aligne tous les joueurs réguliers**

apparaissant sur l'enregistrement des membres d'une équipe est en vigueur dans toutes les classes.

c) FRANC-JEU est en vigueur dans toutes les classes.

d) **Offenses et sanctions.**

Classe « A », « B », « AA », « BB », voir sections administratives saison 2020-2021 articles 7.5.6 tableau des sanctions et formule franc jeu article 7.7 de Hockey Québec page 86 et les suivantes.

e) Pour déterminer l'équipe qui visite et qui reçoit, au début du tournoi, un tirage au sort a été effectué par le comité organisateur du tournoi, et ce, dans toutes les classes.

5° DURÉE DES MATCHS :

a) **CLASSES « BB », « AA »**

Tous les matchs de tournoi à la ronde, incluant les finales, seront de deux (2) périodes de douze (12) minutes chacune et une période de quinze (15) chronométrées.

b) S'il y a une différence de sept (7) buts après la deuxième période complète, la partie prendra fin immédiatement. Ce règlement ne s'applique pas à la finale de chaque classe.

c) Lors des parties finales, s'il y a une différence de **sept (7) buts après la deuxième période, la partie se poursuivra. Mais le temps sera continu et non chronométré (punitions à temps arrêté); aucun temps d'arrêt ne sera permis lorsqu'on est en mode continu.**

d) Une période de réchauffement de trois (3) minutes sera allouée avant chaque match.

e) La surface glacée sera refaite à **toutes les deux (2) périodes à moins de difficultés ou de problèmes majeurs durant la partie ou autre. La direction du Tournoi se réserve l'entière responsabilité pour la réfection de la surface glacée.** Elle en avertira les équipes avant la partie. Il y aura une période de repos d'une (1) minute entre les périodes; les équipes changeront de bout de la patinoire et le match continuera.

- f) Une équipe qui ne se présente pas pour son match **perd son point Franc-Jeu.**
- g) **Un (1) temps d'arrêt** par équipe sera accordé **par partie.**
- h) **Il y a des joutes cédulées durant les heures scolaires.**

6° RÈGLEMENTATIONS DE SURTEMPS ET DÉPARTAGE D'ÉGALITÉ

a) **TOURNOI À LA RONDE :**

Aucune période de prolongation n'est permise durant le tournoi à la ronde.

b) **Départage d'égalité :**

S'il y a égalité au classement entre plusieurs équipes après la ronde préliminaire, il faut s'en remettre à l'article 9.8, départage d'égalité de hockey Québec.

c) **CLASSES « B », « A », « BB », « AA »**

1° Après l'application des règles de formule Franc Jeu, article 7.7.6 lorsque les parties sont à finir, en cas d'égalité après trois (3) périodes de jeu réglementaire, il y aura une (1) seule période de prolongation de cinq (5) minutes temps arrêté avec alignement de quatre (4) joueurs par équipe plus un (1) gardien de but. Le premier but mettra fin au match (voir règlement Hockey Québec, article 9.7.1.)

Après cette période de surtemps de cinq (5) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade (voir la réglementation de Hockey Québec 9.7.2.)

2° Lors des matchs de demi-finales et finales, après l'application des points Franc Jeu, en cas d'égalité après trois (3) périodes de jeu réglementaire, il y aura période de prolongation de dix (10) minutes à temps arrêté avec un alignement de quatre (4) joueurs par équipe plus un (1) gardien de but (voir règlement 9.7.3. de Hockey Québec)

Après cette période de prolongation, si l'égalité persiste, il y aura fusillade, tel que stipulé (voir l'article 9.7.2 de la réglementation de Hockey Québec)

* A moins d'appel prévu par réglementation Hockey Québec

8° REGROUPEMENT DES FORMATIONS ET CHAMPIONNATS :

a) **CLASSE « AA » DIX-HUIT (18) ÉQUIPES :**

Six (6) divisions de trois (3) équipes, les troisièmes positions visiteront des deuxièmes positions, les premières positions passeront au tour suivant en attendant les gagnants.

b) **CLASSE « BB » VINGT ET UNE (21) ÉQUIPES :**

Sept (7) divisions de trois (3) équipes, les troisièmes positions visiteront des deuxièmes positions, les premières positions passeront au tour suivant en attendant les gagnants.

e) **CLASSE « A » DIX-HUIT (18) ÉQUIPES :**

Six (6) divisions de trois (3) équipes, les troisièmes positions visiteront des deuxièmes positions, les premières positions passeront au tour suivant en attendant les gagnants.

f) **CLASSE « B » VINGT ET UNE (21) ÉQUIPES :**

Sept (7) divisions de trois (3) équipes, les troisièmes positions visiteront des deuxièmes positions, les premières positions passeront au tour suivant en attendant les gagnants.

TOURNOI INTERNATIONAL
DE **HOCKEY MIDGET**
DE DRUMMONDVILLE INC.

BONNE CHANCE À TOUTES LES ÉQUIPES!