

Règlements du Tournoi



TOURNOI NATIONAL M18 D'AMOS

14 AU 18 FÉVRIER 2024

RÈGLEMENTS

- 1.0** Notre tournoi est sanctionné par Hockey Québec.
- 2.0** Les règlements administratifs et les règles du jeu sont ceux de l'A.C.H.A. et de Hockey Québec, saison 2022-2023. **Le programme FRANC JEU s'applique durant toute la durée du tournoi.**
- 3.0** Le maximum de joueurs d'une équipe dans une partie sera de dix-neuf (19), soit dix-sept (17) joueurs et un ou deux gardiens de but (R.A. 8.2.2).
- 4.0** Il est interdit sauf sur l'approbation d'un membre du comité organisateur de changer les numéros des joueurs pour toutes les parties du tournoi.
- 5.0** Chaque équipe est assurée de jouer un minimum de trois (3) parties.
- 6.0** La durée des parties sera la suivante :
- **Midget AA; Une (1) période chronométrée de 12 minutes (1^{re}) et deux (2) périodes chronométrées de 15 minutes (2^e et 3^e).**
 - **Midget A et B ; Deux (2) périodes chronométrées de 12 minutes (1^{re} et 2^e) et une (1) période chronométrée de 15 minutes (3^e).**
- a) Il n'y aura pas de surtemps lors de la ronde préliminaire.
- b) Si après deux (2) périodes, il y a une différence de sept (7) buts et plus, la 3^e période se jouera à temps continu, et ce, même si la différence de buts revient en bas de sept (7) buts.
- 7.0** Lors des matchs à finir (**1/4 de finale**) après que le **FRANC JEU** a été appliqué, en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaire, il y aura période de surtemps selon le mode suivant (R.A. 10.7.1):
- a) Une seule période de cinq (5) minutes à temps arrêté, avec un alignement de quatre (4) joueurs par équipe plus un gardien de but, à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur(s) punition(s) et de l'application des règles Franc jeu. Le premier (1^{er}) but met fin au match.
 - b) Après cette période de cinq (5) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade (voir 10.7.2 Fusillade).

Lors des matchs de **Semi-Finale et Finale en Classe AA, A, B**, après que le **FRANC JEU** a été appliqué, en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaire, il y aura période de surtemps selon le mode suivant (R.A. 10.7.3) :

- a) Une seule période supplémentaire de dix (10) minutes à temps arrêté avec un alignement de (4) joueurs par équipe plus un gardien de but, à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur(s) punition(s) et de l'application des règles Franc jeu. Le premier (1^{er}) but met fin au match.
- b) Après la période de surtemps de dix (10) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade (voir 10.7.2 Fusillade).

8.0 Fusillade (R.A. 10.7.2)

- a) Après chaque match du tournoi, s'il y a égalité entre les deux (2) équipes, l'officiel demande 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 joueur 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.

- b) Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la période de surtemps est admissible à participer à la fusillade.
- c) La fusillade se déroulera de la façon suivante :
 - L'équipe qui reçoit (receveur) a le choix de déterminer si elle débutera ou non la fusillade;
 - Après que le choix est fait, l'équipe désignée envoie son premier joueur qui tente de déjouer le gardien de 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;
 - Le choix de l'entraîneur ne représente pas l'ordre dans lequel les joueurs doivent se présenter sur la glace pour effectuer leur lancer;
 - Les règles de jeu des tirs de punitions s'appliquent;
 - 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;
- d) Lorsqu'un deuxième ou troisième tour devient 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;
- Le match prend fin quand l'égalité est brisée, après qu'un joueur de chaque équipe ait effectué un tir vers le but.

9.0 Départager une égalité (R.A. 10.8)

S'il y a égalité au classement entre plusieurs équipes, toutes les équipes à égalité sont assujetties aux points suivants tant et aussi longtemps que la première équipe n'a pas été déterminée.

Dès que le classement de la première équipe est déterminé, le processus doit être repris à l'étape **a)** pour départager les autres équipes en situation d'égalité s'il y a lieu.

- a) Le plus grand nombre de points;
- b) Le plus grand nombre de victoires;
- c) Le meilleur différentiel : Total des buts pour, moins le total des buts contre de tous les matchs; ¹
- d) L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués; ²
- e) L'équipe ayant accumulé le plus de points **FRANC JEU**;
- f) Tirage au sort;

1: Si une équipe n'est pas présente pour un match, le nombre de points pour et contre des matchs joués contre elle par les autres équipes ne doit pas être considéré dans le calcul.

2: Dans le cas d'une équipe qui ne se présente pas pour un match, tous les matchs joués contre elle par les autres équipes ne doivent pas être considérés.

10.0 Protêt (R.A.7.4)

Tout protêt devra être écrit et remis au registraire ou un officier de l'événement du Tournoi dans le délai d'une heure après la fin de la partie, avec un dépôt de deux cents dollars **(200.00\$)** qui sera remis si l'équipe obtient gain de cause.

11.0 Avant la première partie et le début des demi-finales et finales, chaque joueur devra signer la feuille préparée à cette fin.

12.0 Toute équipe alignant un joueur inéligible sera exclue automatiquement du Tournoi. La décision de la direction du tournoi sera finale et sans appel.

- 13.0** Dès son arrivée, chaque équipe devra remettre son cartable et fournir les preuves d'âge de ses joueurs et ses contrats de joueurs.
- 14.0** Le surfaçage des glaces sera fait à toutes les deux (2) périodes, selon l'ordre pré-établi par le comité organisateur, excepté pour la première partie de chaque jour, sur la glace 2 où elle se fera après la première période. Pour les supplémentaires, le tout sera laissé à la discrétion de l'officiel.
- 15.0** Une partie gagnée par défaut se mérite automatiquement trois (3) points au classement. L'autre équipe n'obtient aucun point.
- 16.0** L'échauffement avant la partie sera d'une durée de trois (3) minutes chronométrées.
- 17.0** Le col protecteur est obligatoire pour tous les joueurs.
- 18.0** Aucun temps mort ne sera accepté durant les parties de la ronde préliminaire. Par contre, en ce qui concerne les matchs à finir, **un** temps d'arrêt de **30 secondes** sera autorisé par équipe et par partie.
- 19.0** L'équipe identifiée comme étant "RECEVEUR" sur l'horaire du Tournoi, endossera son ensemble pâle tandis que l'équipe identifiée comme étant "VISITEUR" endossera son ensemble foncé. Advenant que les équipes aient la même couleur de chandail, l'équipe "RECEVEUR" portera sa couleur et le Tournoi décidera de la couleur à porter pour l'équipe "VISITEUR".
- 1^{re} étape : si une des deux équipes en cause possède un deuxième ensemble de chandails, elle devra les porter si ceux-ci sont disponibles
2^e étape : si les deux équipes n'ont qu'un seul ensemble de chandails, l'équipe locale devra changer de chandails.
N.B. Une communication efficace entre les équipes avant un match devrait permettre d'éviter une telle situation.
- 20.0** Au début de chaque partie, l'équipe "RECEVEUR" occupera la zone où le but est le plus près de l'entrée/sortie de la surfaceuse (Zamboni ou Olympia).

TOURNAMENT RULES



AMOS NATIONAL M18
HOCKEY TOURNAMENT
FEBRUARY 14-18, 2024

RULES

- 1.0** Our tournament is sanctioned by Hockey Québec.
- 2.0** The administrative regulations and rules of the game are those of the A.C.H.A. and Hockey Quebec for the 2022-2023 season. **The FAIR PLAY (FRANC JEU) CODE applies for the entire duration of the tournament.**
- 3.0** A team may have a maximum of nineteen (19) players per game, comprised of seventeen (17) players and one or two goalkeepers (R.A. 8.2.2).
- 4.0** Unless approved by a member of the Organizing Committee, players are prohibited from changing numbers for all games of the tournament.
- 5.0** Each team will play at least three (3) games.
- 6.0** The duration of the games will be as follows:
- **Midget AA ; One (1) timed period of 12 minutes (1st) and two (2) timed periods of 15 minutes (2nd and 3rd)**
 - **Midget A and B; Two (2) timed periods of 12 minutes (1st and 2nd) and one (1) timed period of 15 minutes (3rd)**
- a) There will be no overtime in the preliminary round.
- b) If after two (2) periods, there is a difference of seven (7) goals or more, the 3rd period will be played with a running clock even if the goal differential drops below seven (7) goals.
- 7.0** Starting with the elimination rounds (**quarterfinals**) after the **FAIR PLAY (FRANC JEU) CODE** has been applied, in case of a tie after the three (3) periods of regulation play, there will be an overtime period according to the following procedures (R.A. 10.7.1) :
- a) A single period of five (5) minutes of stop-time, with teams of four (4) players per team plus a goalkeeper, except that players penalized must serve their penalty or penalties, and the Fair Play (Franc Jeu) rules will be applied. The first (1st) goal will end the game.
 - b) If the score remains tied after this five (5) minute period, there will be a shootout (see 10.7.2. Shootout).

For the **Semifinal and Final rounds in Classes BB, A and B**, after the **FAIR PLAY (FRANC JEU) CODE** has been applied, in case of a tie after the

three (3) periods of regulation play, there will be an overtime period according to the following procedures (R.A. 10.7.3) :

- a) A single period of ten (10) minutes of stop-time, with teams of four (4) players per team plus a goalkeeper, except that players penalized must serve their penalty or penalties, and the Fair Play rules will be applied. The first (1st) goal will end the game.
- b) If the score remains tied after this ten (10) minute period, there will be a shootout (see 10.7.2. Shootout).

8.0 Shootout (R.A. 10.7.2)

- a) After each game in the tournament, if the two (2) teams are tied, the official will ask the coach to designate three (3) players for the first round of the shootout.

If the score is still tied after the first round, the coach will designate one at a time the players to participate in the shootout.

All players must participate in the shootout (with the exception of the goalkeeper) before any player may participate a second time.

- b) Any player in the penalty box at the end of the overtime period is eligible to participate in the shootout.
- c) The shootout will take place as follows :
 - The home team will have the choice of starting the shootout or not.
 - After the choice has been made, the designated team will send its first player to attempt to score against the opposing goalkeeper.
 - Then the first player from the other team will do the same, and so on, until all three (3) players from each team have completed the round.
 - The coach's order of choice does not represent the order in which the players must take the ice for their turn.
 - The rules of the game for penalty shots apply.
 - Shots will be taken in turn, and simultaneous shots against the two goalkeepers will not be accepted.
 - The team that scores the most goals in this complete round will be the winner.
- d) When a second or third turn becomes necessary to break the tie, the coach will select the order in which the players participate and this does not have to match the order in the first round.
 - Thus, in each round, all the players who finished the game must participate in the shootout before any player takes a second turn.
 - The game will end when the tie is broken, after a player from each team has taken a shot on goal.

9.0 Tiebreakers (R.A. 10.8)

If there is a tie in the rankings among several teams, all the teams that are tied are subject to the following criteria until the top team has been determined.

When the top team has been determined, the process must be restarted from step **a)** to break the tie between the other teams if necessary.

- a) The highest number of points
- b) The highest number of wins
- c) The best differential: Total goals For, less the total goals Against in all games¹
- d) The team having scored quickest goal in all the games played²
- e) The team having cumulated the most Fair Play (Franc Jeu) points
- f) By a draw

¹ If a team does not show up for a game, the number of points for and against in games played by other teams against such team shall not be included in the count.

² If a team does not show up for a game, all games played against such team by other teams shall not be considered.

10.0 Protests (R.A.7.4)

All protests must be made in writing and submitted to the registrar or to a Tournament event official within one hour after the end of the game, along with a deposit of two hundred dollars **(\$200.00)** that will be refunded if the team wins its challenge.

11.0 Before the first game and the start of the semifinals and finals, every player must sign the sheet prepared for this purpose.

12.0 Any team using an ineligible player will be automatically suspended from the Tournament. The decision of the Tournament officials will be final and not subject to appeal.

13.0 Upon arrival, each team must submit its binder and provide proof of age for its players, as well as its player contracts.

14.0 The ice will be resurfaced every two (2) periods, according to the schedule pre-established by the Organizing Committee, except for the first game of the day, on Ice 2, where it will be done after the first period. Any additional resurfacing will be at the official's discretion.

- 15.0** A game won by default will be scored as 1 to 0 and the winning team will also earn its Fair Play point. The other team will not earn any points.
- 16.0** The pre-game warm up will last three (3) minutes and will be timed.
- 17.0** A protective collar is required for all players.
- 18.0** There will be no time-outs during games in the preliminary round. However, for the elimination rounds, each team will be granted **one** time-out of **30 seconds** per game.
- 19.0** The team identified as the "HOME TEAM" on the Tournament schedule, will wear its light coloured uniform, and the team identified as the "VISITOR" will wear its dark coloured uniform. If the teams have the same coloured jerseys, the "HOME TEAM" will wear its colors and the Tournament will decide upon a color for the "VISITING" team to wear.
- 20.0** At the start of each game, the "HOME" team will defend the zone whose goal is closest to the entry/exit for the ice resurfacers (Zamboni or Olympia).