

Règlements du Tournoi



59^e ÉDITION

TOURNOI NATIONAL M18 D'AMOS

DU 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 2023-2024. **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. 7.2.2).
- 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 :
- **Classe AA; Une (1) période chronométrée de 12 minutes (1^{re}) et deux (2) périodes chronométrées de 15 minutes (2^e et 3^e).**
 - **Classes 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 3e 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. 9.7.1):
- 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 9.7.2 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. 9.7.1) :

- 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 9.7.2 Fusillade).

8.0 Fusillade (R.A. 9.7.2)

- 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 débitera 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. 9.8)

Il est important de savoir que pour chaque tour de départage, l'objectif est d'identifier la ou les meilleures équipes. Chaque critère a pour but d'éliminer une ou des équipes jusqu'à l'atteinte de l'objectif qui est d'identifier la ou les meilleures équipes.

Lorsqu'il y a égalité au classement entre deux (2) ou plusieurs équipes, toutes ces équipes sont assujetties aux points suivants :

À chaque critère, seules les équipes à égalité sont conservées jusqu'à ce que finalement un critère détermine la première équipe.

Lorsque la première (1^{re}) équipe a été identifiée ou éliminée, un deuxième tour de départage doit être recommencé avec les équipes à égalité à partir du premier critère pour déterminer la deuxième (2^e) équipe si nécessaire et ainsi de suite.

- A.** Le plus grand nombre de points.
- B.** Le plus grand nombre de victoires.
- C.** Le moins de but contre.
- D.** Le plus de but pour.
- E.** L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués.

NOTE 1 : 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.

- F.** L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu.
- G.** Par tirage au sort.

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

12.0 Dès son arrivée, chaque équipe devra remettre son cartable et fournir les preuves d'âge de ses joueurs et ses contrats de joueurs.

- 13.0** 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.
- 14.0** Une partie gagnée par défaut se mérite automatiquement trois (3) points au classement. L'autre équipe n'obtient aucun point.
- 15.0** L'échauffement avant la partie sera d'une durée de trois (3) minutes chronométrées.
- 16.0** Le col protecteur est obligatoire pour tous les joueurs.
- 17.0** Aucun temps mort ne sera accepté durant les parties de la ronde préliminaire. Cependant, en ce qui concerne les matchs à finir, **un** temps d'arrêt de **30 secondes** sera autorisé par équipe et par partie.
- 18.0** 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.

- 19.0** 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).