



**TOURNOI INTERNATIONAL
DE HOCKEY MIDGET
DE DRUMMONDVILLE**

**LIVRE DES RÈGLEMENTS
ÉDITION 2024**





RÈGLEMENTS DU TOURNOI INTERNATIONAL DE HOCKEY MIDGET DE DRUMMONDVILLE 2024

1^o 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 mégarde 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 du retard ; la décision des représentants du tournoi sera sans appel. *
- d) L'entraîneur en chef ou un représentant officiel de l'équipe devra passer au bureau d'enregistrement des équipes avant chaque partie pour valider la feuille de match et recevoir les directives pour celui-ci.
- e) 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.
- f) Les équipes auront un maximum de quarante-cinq (45) minutes pour libérer leur chambre après la partie.
- g) Couleur des chandails des équipes : l'équipe Releveur portera ses chandails foncés et l'équipe Visiteur portera ses chandails pâles.
- h) Classe « B », « A », « BB », « AA » et « Scolaire » : 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 couleurs différentes.
- i) Les équipes doivent être prêtes quinze (15) minutes à l'avance. Au cas où l'heure d'un match serait devancée.
- j) Il y aura une remise de deux (2) prix à la fin de chaque partie pour l'étoile du match de chacune des équipes, qui devront s'aligner sur leur ligne bleue respective.



RÈGLEMENTS DU TOURNOI INTERNATIONAL DE HOCKEY MIDGET DE DRUMMONDVILLE 2024

2° PRÉREQUIS POUR LE MATCH :

- a) Minimum de joueurs, voire l'article 7.2.1 du livre des règlements de Hockey Québec.
- b) Maximum de joueurs, voire l'article 7.2.2 du livre des règlements de Hockey Québec.

3° FEUILLE DE POINTAGE :

Avant chaque match, l'entraîneur des équipes impliquées doit valider électroniquement ou signer la feuille de match reconnue par Hockey Québec ou la feuille d'alignement officielle du Tournoi.

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 sont tous applicables.

- a) Avant chaque match, l'entraîneur en chef ou un représentant officiel de l'équipe devra passer au bureau d'enregistrement des équipes pour valider la feuille de match et recevoir les directives pour celui-ci.
- b) **FRANC-JEU** est en vigueur dans toutes les classes.
- c) **Offenses et sanctions.**
Classe « B », « A », « BB », « AA » « Scolaire », voir sections administratives saison 2022-2023 articles 7.5.6 tableaux des sanctions et 7.7 règlements franc jeu de Hockey Québec.
- d) 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) TOUTES LES CLASSES

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,

Tournoi à la ronde : le temps sera en continue et non chronométré, aucun temps d'arrêt ne sera permis.

Match à élimination direct : la partie prendra fin immédiatement.

Match finale : le temps sera en continue et non chronométré, aucun temps d'arrêt ne sera permis

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



RÈGLEMENTS DU TOURNOI INTERNATIONAL DE HOCKEY MIDGET DE DRUMMONDVILLE 2024

- d) 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.
- e) Une équipe qui ne se présente pas pour son match perd son point Franc-Jeu.
- f) Un (1) temps d'arrêt par équipe sera accordé par partie.
- g) 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 », « Scolaire »

- 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 immédiatement fusillade.
Cette règle ne s'applique pas aux matchs de demi-finale et finale.
- 2° Lors des matchs de demi-finales 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.)
- 3° Lors des matchs 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)

* À moins d'appel prévu par réglementation Hockey Québec



RÈGLEMENTS DU TOURNOI INTERNATIONAL DE HOCKEY MIDGET DE DRUMMONDVILLE 2024

8° REGROUPEMENT DES FORMATIONS ET CHAMPIONNATS :

a) CLASSE « AA » VINGT QUATRE (24) ÉQUIPES :

Huit (8) 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 QUATRE (24) ÉQUIPES :

Huit (8) divisions de trois (3) équipes, les troisièmes positions visiteront des deuxièmes positions, les premières positions passeront au tour suivant en attendant les gagnants.

c) CLASSE « A » VINGT QUATRE (24) ÉQUIPES :

Huit (8) divisions de trois (3) équipes, les troisièmes positions visiteront des deuxièmes positions, les premières positions passeront au tour suivant en attendant les gagnants.

d) CLASSE « B » VINGT QUATRE (21) ÉQUIPES :

Huit (8) 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 SCOLAIRE « D1 » DOUZE (12) ÉQUIPES :

Quatre (4) 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 SCOLAIRE « D3 » DOUZE (12) ÉQUIPES :

Quatre (4) divisions de trois (3) équipes, les troisièmes positions visiteront des deuxièmes positions, les premières positions passeront au tour suivant en attendant les gagnants.



BONNE CHANCE À TOUTES LES ÉQUIPES !