



RÈGLEMENTS TOURNOI

CLASSEMENT

- ✓ Toutes les équipes seront classées en fonction du total des points, après avoir jouer **trois matches** dans leurs « pool ».
- ✓ Un système de deux points sera attribué dans les trois premiers tours de jeux comme suit :
 - ★ **2 points** pour une victoire,
 - ★ **1 point** pour une partie nulle,
 - ★ **0 point** pour une défaite.
- ✓ S'il y a une égalité dans le total des points après les trois premiers matches (qualifications), les éléments suivants seront utilisés pour déterminer le classement d'une équipe au sein de leur « pool »:
 1. L'équipe gagnante **FACE À FACE** dans leur pool avancera.
 2. Le **MEILLEUR DIFFÉRENTIEL DE BUTS** (buts pour moins buts contre) avancera.
 3. L'équipe ayant le **MOINS DE BUTS** contre avancera.
 4. L'équipe avec le **PLUS GRAND NOMBRE DE BUTS** avancera.
 5. L'équipe avec le **MOINS DE MINUTES DE PÉNALITÉS** avancera.
 6. S'il est toujours dans l'impasse, « **COIN TOSS** » par un organisateur du tournoi (l'équipe qui a parcouru la plus grande distance aura possibilité de faire appel au sort) permettra de déterminer qui avancera.
- ✓ En cas d'égalité dans le temps réglementaire, chaque équipe recevra **un point au classement**.

JEUX DE CHAMPIONNAT

- ✓ Toutes les règles et les procédures indiquées ci-dessus restent en vigueur pour les matchs de championnats, sauf pour briser une égalité.
- ✓ En cas d'égalité, une période de «sudden death» comprenant jusqu'à **5 minutes** de temps continu, avec des équipes jouant avec **trois patineurs** plus un gardien de but commencera. Substitutions à la volée seulement. Aucun changement à l'arrêt de jeu, les équipes doivent s'aligner immédiatement pour la mise au jeu.
- ✓ Toute pénalité mineure ou majeure qui n'expire pas avant la fin du temps réglementaire s'appliquera à la période de surtemps. Dans le cas d'une pénalité, l'équipe adverse devra ajouter un joueur (4 sur 3) une fois la pénalité terminée, l'équipe pénalisée ajoutera un joueur (4 sur 4) jusqu'au prochain arrêt de jeu.
- ✓ **FUSILLADE** : si le jeu est toujours à égalité à la fin de la prolongation, les entraîneurs présenteront trois joueurs différents à participer à une fusillade. Si l'égalité persiste, chaque équipe en enverra un joueur à ce moment et continuera jusqu'à ce qu'un gagnant émerge. Aucun joueur ne sera autorisé à participer deux ou plusieurs fois jusqu'à ce que tous les joueurs sur le banc (à l'exception des gardiens de but) y ont participé.



GÉNÉRAL

- ✎ Les règles du tournoi HEO Minor sont applicables, ainsi que les règles énumérées ci-dessous. Les organisateurs du tournoi résoudront tous conflits concernant l'application ou l'interprétation des règles du tournoi.
- ✎ Conformément aux règles de HEO Minor, tous les joueurs doivent porter un protège-cou approuvé (BNQ). Les gardiens doivent porter un protège-gorge (bavette) approuvé.
- ✎ Toutes les sanctions et/ou suspensions imposées à un joueur ou un officiel d'équipe avant le début du tournoi resteront en vigueur pendant le tournoi.
- ✎ **Pour toute équipe en retard au match**, l'horloge commencera comme prévu et restera ainsi jusqu'à ce que l'équipe en retard embarque sur la glace. L'équipe perdra la période quelles que soient les minutes restantes.
- ✎ Un « **time-out** » de **30 secondes** ne sera autorisé **SEULEMENT** lors des matchs de championnats.

ÉQUIPES

- ✎ Chaque équipe aura droit à **19 joueurs** (dont deux gardiens de buts). Le changement de joueurs ne sera pas autorisé pendant le tournoi. Aucune « équipe de sélection » ne sera accueillie. Les équipes ne seront pas autorisées à avoir des joueurs d'affiliation d'une autre équipe de leur association à moins qu'ils ne figurent sur leur liste certifiée.
- ✎ Toutes les équipes doivent avoir une liste d'équipe signée qui doit être présentée à la demande de l'organisateur du tournoi.
- ✎ Toutes les équipes doivent être prêtes à embarquer sur la glace **15 minutes avant le temps de jeu prévu**.



JEUX

- ✎ La période de réchauffement sera de **trois minutes**, commençant au moment où la Zamboni se retire de la surface de glace.
- ✎ Les 3 périodes seront de **10 minutes «STOP TIME»**. S'il y a une différence de cinq buts ou plus, le Mercy Rule s'applique.
- ✎ **Mercy Rule** : si, au cours du match, une équipe est en avance de **cinq buts** ou plus, le chrono restera en vigueur jusqu'à ce que le jeu se termine. Toutes les pénalités mineures durant le Mercy Rule seront de **trois minutes**; les pénalités majeures seront de **sept minutes**.
- ✎ Si, pour une raison quelconque, un gardien de but ne peut pas continuer à jouer, il / elle doit être remplacé immédiatement. Aucun temps ne sera autorisé pour une réparation d'équipement ou habiller / réchauffer un remplaçant. S'il n'y a pas de substitut, l'équipe joue avec six patineurs jusqu'à ce qu'un autre joueur soit habillé pour le poste de gardien de but.
- ✎ Tout joueur qui reçoit une punition majeure pour une bataille sera suspendu pour la durée du tournoi - sans exception. Tout joueur qui reçoit une pénalité majeure pour toute autre infraction, se conforme au Code de discipline tel que décrit dans le Manuel de HEO Minor. Il est de la responsabilité de l'entraîneur de l'équipe pour contacter le président de son district et de vérifier sa suspension. Un entraîneur/joueur de l'équipe ne sera pas autorisé à participer davantage jusqu'à ce que le président du district ait été contacté et a statué selon les besoins et l'organisateur du tournoi informé des résultats.
- ✎ **TOLÉRENCE ZÉRO** : « Taunting » ou réprimande de tous les joueurs, les bénévoles responsables, du personnel ou tournoi ne sera pas toléré en aucune circonstance par les parents, joueurs, officiels d'équipes ou les autres spectateurs. AHMSI se donne le droit d'expulser toute personne dont il juge, à sa discrétion, d'avoir agi de manière inappropriée, et nous déclinons toute responsabilité en relation avec ces éjections.
- ✎ **Décisions des arbitres** : Toutes décisions des arbitres sont finales et sans appel.