

RÈGLEMENTS DU TOURNOI
TOURNOI M13 COMPÉTITIF AAA

1. À l'exception des règlements indiqués ci-après, les Règles de jeu de Hockey Canada (H.C.) et de Hockey Nouveau-Brunswick (H. N.-B.) s'appliquent pour ce tournoi.
2. Seuls les Joueurs enregistrés sur leur liste désignée RHC (Registre Hockey Canada) et Équipes de ligue dûment inscrites au niveau de jeu pour la saison en cours sont admissibles au tournoi. Toute équipe qui ajoute, utilise ou enregistre un joueur non inscrit sur leur liste RHC de joueurs désignés de Hockey Canada sera automatiquement disqualifié.
NOTE - Un joueur ne peut jouer qu'avec une seule équipe durant le tournoi.
3. Les équipes doivent présenter leur liste RHC de joueurs désignés de Hockey Canada avant le début de leur premier match. Tous les joueurs et membres du personnel de l'équipe doivent être identifiés sur leur « roster » RHC et aucun joueur ne peut être ajouté après le début du tournoi.
4. Si les couleurs des équipes portent à confusion, l'équipe désignée « locale » devra changer ses chandails. (Règlement 2.1 - H.C.)
5. Tous les gardiens de but doivent porter un protège-gorge (B.N.Q.) attaché à leur protecteur facial. Équipes du N.B. (Règlement 26 - C. H. M. N.-B.)
6. Tout rapport de match décrivant des actes d'inconduite grossière et des punitions de match sera soumis au Comité de Discipline de Hockey NB qui décidera des mesures à imposer conformément au Guide disciplinaire du C.H.M.N.-B. Toute décision du Comité est finale et ne peut être contestée. Aussi aucun protêt d'une décision d'un arbitre n'est permis. (Règlement 109.1 - H.N.-B.) Le comité de règlements se tient aux normes disciplinaires du C.H.M.N.-B. pour toutes suspensions.
7. La durée des punitions sera conforme aux Règles de jeu de Hockey Canada.
8. Les équipes doivent être présentes sur les lieux au moins une heure avant le début de chaque match et être prêtes pour jouer au moins 15 minutes avant la partie.
9. La période de réchauffement avant les parties sera de trois (3) minutes.
10. Tous les matchs seront joués avec 1 période de 12 minutes et 2 périodes de 15 minutes chronométrées avec une "flood" à toutes les 2 périodes de jeu. Toutes les équipes ont droit à un (1) temps d'arrêt de 30 secondes par match. (Règlement 10.17 (F) - H.C.)
11. Les matchs qui finissent à égalité dans le tournoi à la ronde vont demeurer en égalité. Chaque équipe aura 1 point pour l'égalité.

Lors des parties demi-finales et finales, si la marque est égale après le temps réglementaire, le jeu se poursuivra jusqu'à ce qu'une équipe fasse un but. La prolongation se jouera comme suit :

- (a) Chaque équipe commencera le jeu avec 3 joueurs (plus gardien) pour 10 minutes chronométrées. Les punitions reportées de la période précédente ou dans la prolongation auront comme résultat d'ajouter un joueur pour l'équipe non-pénalisée pour la durée de la pénalité. Au premier sifflet après la fin de la pénalité, les équipes iront de nouveau à 3 contre 3.
- (b) Tir de barrage. L'équipe locale a le choix pour qui va lancer le premier. Chaque équipe va choisir 3 joueurs pour lancer. Si c'est encore égalité après ces lancers, les équipes vont choisir 1 joueur à la fois jusqu'à quelqu'un compte un but. Un joueur ne peut pas lancer 2 fois à moins que tous les joueurs de l'équipe aient eu l'opportunité de lancer.

12. Si après la deuxième période de jeu durant les parties de ronde et éliminatoires, une équipe perd de cinq (5) buts ou plus, la partie ira en temps non-chronométré. Si l'écart de but revient à moins de cinq (5) buts, le temps sera de nouveau chronométré.

Un total différentiel maximum de 5 buts va être permis à chaque partie. Ex : une partie qui finit 14 à 1, le résultat officiel sera 6 à 1.

13. Tout joueur recevant 4 punitions pendant une partie recevra une punition d'inconduite et sera expulsé de la partie. (Règlements 4.2-F et Article 27.4 - C. H. M. N.-B.)

14. Tout joueur ou personnel de banc recevant 2 punitions d'inconduite de match pendant le tournoi sera suspendu pour la durée du tournoi.

15. Aucune bagarre ou tentative de blessure ne sera tolérée. Tout joueur qui se bat sera automatiquement suspendu du tournoi. Toutes les punitions pour s'être battu, de mauvaise conduite et de match seront signalées au(x) Club(s) de Hockey Communautaire concerné(s).

16. Si une équipe ne se présente pas pour un match inscrit à l'horaire, la victoire sera accordée à l'équipe opposante au compte de 5 à 0 (Article 22 - C. H. M. N. B.).

17. Lorsque les équipes pouvant être éligibles à avancer aux demi-finales sont à égalité en points, l'équipe gagnante sera déterminée selon la formule suivante :

Si deux équipes sont à égalité :

1. L'équipe qui remporte le match du tournoi à la ronde opposant les deux équipes à égalité a le dessus.

2. L'équipe qui compte le plus grand nombre de victoires au cours du tournoi à la ronde a le dessus.

3. Si les deux équipes sont toujours à égalité, l'équipe qui affiche la meilleure moyenne de buts a le dessus. La moyenne de buts d'une équipe est déterminée de la façon suivante :

Total des buts comptés divisé par le total des buts comptés et de buts accordés.

NOTE : Tous les matchs du tournoi à la ronde sont pris en compte.

Exemple : Buts comptés = 10 Buts accordés = 4

Pourcentage : $10/(10+4) = ,714$

NOTE : L'équipe qui obtient le plus haut pourcentage a le dessus.

SVP Noter : Un total différentiel maximum de 5 buts va être permis à chaque partie. Ex : une partie qui finit 14 à 1, le résultat officiel sera 6 à 1.

4. Si les équipes sont toujours en égalité, l'équipe qui a accordé le moins de buts dans tous les matchs disputés au cours du tournoi à la ronde a le dessus.

5. Si les deux équipes sont toujours à égalité, l'équipe qui compte le moins de minutes de pénalité au cours du tournoi à la ronde a le dessus

6. Si les deux équipes sont toujours à égalité, un tirage au sort au moyen d'une pièce de monnaie détermine l'équipe qui a le dessus.

Égalité entre trois équipes ou plus

La méthode de bris d'égalité entre trois équipes est utilisée pour déterminer la première, deuxième et troisième position. Dès que l'on obtient une seule équipe lorsque la méthode est appliquée, cette équipe passe devant. Cette méthode servira à déterminer la position des deux autres équipes. Les équipes qui ont recours à cette méthode ne doivent jamais retourner à la méthode de bris d'égalité entre deux équipes.

1. En cas d'égalité entre trois équipes ou plus, les points accumulés au cours des seuls matchs opposant les équipes à égalité sont utilisés en premier comme méthode de bris d'égalité afin de déterminer quelle équipe passera devant.

2. L'équipe qui compte le plus grand nombre de victoires dans les matchs des trois équipes a le dessus

3. Si les équipes sont toujours à égalité après l'application du paragraphe 25.2.1, l'équipe qui affiche la meilleure moyenne de buts a le dessus. La moyenne de buts d'une équipe est déterminée de la manière suivante : total des buts comptés divisé par le total des buts comptés et des buts accordés.

NOTE : Tous les matchs du tournoi à la ronde sont pris en compte.

Exemple : Buts comptés = 10 Buts accordés = 4

Pourcentage : $10/(10+4) = ,714$

NOTE : L'équipe qui obtient le plus haut pourcentage a le dessus.

4. Si les équipes sont toujours en égalité, l'équipe qui a accordé le moins de buts dans tous les matchs disputés au cours du tournoi à la ronde a le dessus.

5. Si les deux équipes sont toujours à égalité, l'équipe qui compte le moins de minutes de pénalité au cours du tournoi à la ronde a le dessus

6. Si les deux équipes sont toujours à égalité, un tirage au sort au moyen d'une pièce de monnaie détermine l'équipe qui a le dessus.

18. Dans les catégories à deux divisions, les deux meilleures équipes de chacune des divisions participeront aux demi-finales. Ainsi, 1A jouera contre 2B et 1B contre 2A. Les gagnants joueront la finale.

19. Dans les catégories à trois divisions, la meilleure équipe de chacune des divisions et l'équipe "wildcard" parmi toutes les autres qui aura eu la meilleure fiche se rendra en demi-finale. Le rang des quatre équipes sera établi d'après leur classement : 1re vs 4e, 2e vs 3e. Les gagnants de la demi-finale passeront à la finale.

20. Seulement le directeur du tournoi peut faire les changements à la cédule. Aucune équipe ne pourra faire des arrangements pour la changer. Les équipes seront automatiquement disqualifiées s'ils essaient de changer la cédule par eux-mêmes.

21. Le comité du tournoi se réserve le droit de suspendre ou d'enlever tout entraîneur, joueur ou spectateur s'il est jugé que leur comportement est inapproprié. Des lignes directrices relatives au code de conduite sont en place dans toutes les patinoires. La police locale sera appelée pour obtenir de l'aide, si nécessaire.

22. L'interprétation officielle de ces règlements appartient au président du tournoi.