

Dollard des Ormeaux 2018 APB Hockey Tournament Rules

1. For all games, teams must be ready to go on the ice 15 minutes before the published game time.
2. There will be a 2-minute warm-up before the start of each game.
3. All games will consist of 3, 10 minute stop time periods.
4. Should opposing teams have sweaters similar in color that, in the opinion of the tournament organizers, may cause confusion the home team will be supplied with a different set of sweaters.
5. For all levels, **except Bantam A**, in the event of a tie after 3 periods of play (except semi-finals and finals), rule HQ 10.7.1 will be followed;
 - A. A single five-minute (5) stopped-time period with line-ups limited to 4 skaters and a goalkeeper, except for penalized players who must serve their respective penalties or for the application of “Franc Jeu” regulations. The first (1st) goal legally scored ends the game.
 - B. If the tie persists after the overtime periods, there will be a shootout as per HQ 10.7.2.
6. For the semi-finals and Finals games, in the event of a tie after three periods of play, H.Q. rule 9.7.3 will be followed
 - A. There shall be a single overtime period lasting 10 minutes with stopped time. A line-up of 4 skaters and 1 goalkeeper will be used by each team except when penalties must be served in accordance with playing rules or for the application of “Franc Jeu” regulations. The first goal legally scored ends the game;
 - B. Should the score remain tied after such overtime period, the shootout procedure described in Regulation 10.7.2 shall be used.

Shoot out (H.Q. 10.7.2.)

- A. For each game of a tournament or festival, if the score remains tied after the overtime period, the Referee shall ask each coach to designate three (3) players for the first round of the shootout. Should the score still be tied after this first round, the coach shall designate, in turn and one at a time, a player to take part in the shootout. All players other than goalkeepers must take part in the shootout before a player is permitted to return a second time.
- B. A player serving a penalty at the end of overtime shall be eligible to take part in the shootout.
- C. The “shootout” will be carried out as follows:
 - i) the Home Team shall have the choice of shooting first or second;
 - ii) once this choice is made, the designated team sends its first player to attempt to score against the opposing goalkeeper. Then the opposing team does the same until all three (3) designated players of each team have had their turn;
 - iii) the choice made by the Coach does not indicate the order in which the players must appear on

- ice to take their shot; iv) playing rules related to penalty shots are in effect;
- v) shots are taken in turn and no simultaneous shots will be permitted;
- vi) the team having scored most goals in the complete round is declared the winner.

D. When it becomes necessary to conduct a second or third round to break the tie, the order in which the players will appear is at the coach's discretion and may well not be the same as in the first round. However, for each full round, all players on the team's roster at the end of the game must have their turn before a player may return for another try.

The game ends when the tie is broken following an equal number of shots taken by each team.

- 7. At the Atom & Pee wee categories, should a team gain an advantage of seven goals after the second period; the game will continue using running time.
- 8. At the Bantam category, should a team gain an advantage of seven goals after the second period, the game will be stopped.
- 9. The tournament organizers reserve the right to stop or cancel any games that it deems fit.
- 10. The tournament organizers reserve the right to expel any team from the tournament that it deems fit.
- 11. Any cost related to property damage caused by any team will be the entire responsibility of the team in question and as such the team will be required to pay such costs.
- 12. HQ 7.7.8 - The use of horns driven by compressed air or batteries are forbidden.
- 13. As per Hockey Quebec rule all teams are required to play their scheduled tournament games. Failing to abide by this rule will result in a \$470.00 penalty payable by the defaulting team.

Enjoy the tournament

Organizing committee

Tournoi de hockey APB de Dollard des Ormeaux 2018 règlements du tournoi

1. En tout temps, les équipes devront être prêtes à aller sur la glace 15 minutes avant le début de leur partie.
2. Il y aura une période de réchauffement de 2 minutes avant chaque partie.
3. Toutes les parties auront trois périodes de 10 minutes à temps arrêtées.
4. Si l'équipe visiteuse a des chandails similaires de ceux de l'équipe qui reçoit, les organisateurs du tournoi fourniront des chandails différents à l'équipe désigné comme étant receveuse.
5. Pour toutes les parties sauf Bantam 'A' qui termine en égalité (sauf les demi finales et finales), la règle HQ 10.7.1 s'appliquera.
 - A. Une seule période supplémentaire 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 punition et de l'application des règles de la formule Franc Jeu. Le premier but marqué met fin au match.
 - B. Si l'égalité persiste après la période de temps supplémentaire, il y aura fusillade (HQ 9.7.2).
6. Pour les parties des semi finales et finales, la règle de HQ 10.7.3 s'appliquera :
 - A. Une seule période supplémentaire de 10 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 punition et de l'application des règles de la formule Franc Jeu. Le premier but marqué met fin au match.
 - B. Si l'égalité persiste après la période de temps supplémentaires, la règle de HQ 10.7.2 de la fusillade s'appliquera.

FUSILLADE (H.Q. 10.7.2)

- A. 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 à la fois les joueurs qui participeront à la fusillade. Tous les joueurs, à l'exception du gardien de but, devront participer à la fusillade 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 :

- i) L'équipe qui reçoit a le choix de déterminer si elle débutera ou non la fusillade.
- ii) 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.

iii) Le choix de l'entraîneur ne représente pas l'ordre dans lequel les joueurs doivent se présenter au centre de la glace pour effectuer leur lancer.

iv) Les règles de jeu des tirs de punition s'appliquent.

v) Les lancers se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux (2) gardiens de but n'est accepté.

vi) L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante.

D. Lorsqu'un deuxième ou un troisième tour devient nécessaire pour briser l'égalité, l'ordre de passage des joueurs est laissé à la discrétion de l'entraîneur et peut 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.

7. Pour les catégories Atome et Pee wee , advenant une différence de sept (7) buts après la deuxième période, le temps continuera de s'écouler sans arrêt.

8. Pour la catégorie Bantam , s'il existe une différence de sept (7) buts après la deuxième période, l'arbitre mettra un terme à la partie.

9. Les organisateurs du tournoi se réservent le droit d'arrêter ou d'annuler une partie s'ils la considèrent non conforme aux règlements du tournoi.

10. Les organisateurs du tournoi se réservent le droit d'expulser une équipe du tournoi.

11. Tout dommage ou vandalisme causé par les membres d'une équipe demeurera la responsabilité entière de l'équipe, et celle-ci sera tenu responsable de payer des frais de dédommagement.

12. L'utilisation de klaxon à air comprimé ou klaxon alimenté par une batterie durant les matchs est interdite. (HQ 7.7.8)

13. Chaque équipe admise doit jouer ses matchs sous peine d'amende de \$470.00.

Bon Tournoi

Comité Organisateur