

Tournoi de hockey APB de Dollard des Ormeaux 2017 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 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 10.7.2).
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 8.7.8)
13. Chaque équipe admise doit jouer ses matchs sous peine d'amende de \$470.00.

Bon Tournoi

Comité Organisateur