



SAISON ÉTÉ 2025

MISE À JOUR : 6 AVRIL 2025

RÈGLEMENTS AHBDS JUNIOR

A. GÉNÉRAL

Valérie Malouin et Olivier Lebrun sont les coordonnateurs de l'AHBDS Junior. En cas de problème ou de question c'est eux qui doivent être contactés. Sur place, il y aura toujours un responsable de site pour s'assurer du bon déroulement des activités.

Les coordonnateurs de l'AHBDS Junior sont chargés de l'évaluation des joueurs en début de saison de façon à faire des équipes équilibrées. Les coordonnateurs feront appel à des bénévoles de leur choix pour les aider dans ces évaluations.

L'horaire des parties sera déposé sur le site de l'AHBDS au début de la saison (www.ahbds.net). Il sera également disponible via l'application TEAMLINK tout au long de la saison.

Les balles ainsi que les chandails sont fournies (en début de saison). De l'équipement de gardien de but est disponible en prêt sur place. Il est toutefois recommandé, pour les gardiens de but réguliers, d'apporter leur propre équipement.

B. TEMPÉRATURE

Lorsque la température l'exige, les arbitres donneront des courtes pauses « chaleur » à chaque mi-période.

En cas de pluie, les parties ont lieu. Le responsable sur place se réserve le droit d'annuler les parties dans le cas où la température rend la pratique du sport dangereuse.

Si une partie doit être annulée à cause de la température, un message sera envoyé sur les réseaux sociaux (Page Facebook AHBDS Junior) ainsi que via l'application TEAMLINK. Les parties annulées seront remises à une date ultérieure.

C. DÉROULEMENT

- Les parties se jouent à 3 contre 3, plus un gardien.
- Les parties comprennent 3 périodes de 15 minutes chacune, à temps continu, à l'exception de la dernière minute de la partie qui sera « chrono » lorsque l'écart est de 3 buts et moins.
- Afin d'éviter qu'il y ait du retard sur les parties de la soirée, pour la première période, le marqueur indiquera 20 minutes à l'heure exact du début de la période de réchauffement au tableau indicateur et l'arbitre sifflera à 16 minutes pour indiquer le début de la partie. Le temps continuera de défiler par la suite même si les joueurs ne sont pas encore au cercle de mise au jeu.
- Chaque équipe a droit à un temps mort par partie.

D. RÈGLEMENTS DE JEU

En général, les règlements sont les mêmes que ceux du hockey sur glace.

Les quelques différences sont décrites ci-dessous.

1. Tout arrêt de jeu se reprend en arrière du but ou sur une tuile jaune (endroit déterminé par l'arbitre). L'équipe a 3 secondes compté par l'arbitre pour remettre la balle en jeu.
 - Si le gardien immobilise la balle, c'est son équipe qui reprend derrière son but.
 - Si c'est une punition ou que l'équipe offensive commet une faute (ex : balle à l'extérieur du jeu), c'est l'équipe adverse qui reprendra la balle sur une tuile jaune au centre de la surface.

2. Infractions

M8 / M10

Lorsqu'il y a infraction, l'équipe adverse (joueur qui a subi l'infraction) fait un tir de pénalité.

Dans les autres cas, c'est un joueur désigné par l'entraîneur, qui est sur la surface lors de l'arrêt de jeu qui fera le tir de pénalité.

Dans le cas où un joueur fait un geste agressif que l'arbitre juge délibéré, il sera immédiatement sorti de la partie.

Dans le cas où un joueur aurait des comportements agressifs à répétition, il pourrait être suspendu par la ligue sans possibilité de remboursement.

M12 / M14 / M17

Les règlements sont les mêmes qu'au hockey sur glace en ce qui a trait aux punitions.

Pour toutes les catégories

Il n'y a pas de punition accordée pour avoir retardé la partie lorsque la balle se retrouve en dehors de la surface du jeu. Le jeu reprend au centre par l'équipe adverse.

La punition « glissade dangereuse » est donnée lorsqu'un jeune se lance sur le sol en direction des jambes d'un autre joueur, qu'il y ait contact ou non.

Lorsque la balle frappe la clôture ou le filet protecteur, le jeu continue.

Il n'y a pas de partie nulle durant la saison régulière. Lorsque c'est le cas, il y a fusillade.

Une punition mineure pour « coup de bâton » sera donnée automatiquement lorsqu'un joueur élance son bâton du haut vers le bas et que ce dernier frappe le joueur ou son bâton.

Lorsque l'arbitre annonce un « bâton élevé », c'est-à-dire que le joueur lève le bâton en haut de sa tête pour jouer la balle, la possession est automatiquement donnée à l'équipe adverse et celle-ci reprend au centre de la surface (pas de pénalité). Cependant, si le joueur atteint un autre joueur au niveau du casque, le joueur fautif se verra attribuer une pénalité mineur double.

Déroulement fusillade

Trois joueurs sont désignés par les entraîneurs pour faire les tirs.

Advenant encore une égalité après cette première ronde, l'entraîneur désignera un à la fois les joueurs qui participeront à la fusillade, jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

Tous les joueurs doivent avoir effectué un tir avant qu'un joueur puisse avoir droit à un second tir.

E. JOUEURS REMPLACANTS

- Une équipe ayant besoin d'un joueur pour remplacer peut contacter un joueur de la catégorie inférieure qui figure sur la liste qui sera remis aux entraîneurs en début de saison. Voir le tableau ci-dessous pour les options de remplacements.

Catégorie	Options de remplacement
M8	Joueur d'une autre équipe qui ne joue pas en même temps / M6
M10C	M10R / M8 et moins
M10R	M8 et moins
M12C	M10C / M10R
M12R	M10R
M14C	M12C / M12R
M14R	M12R
M17C	M17 (St-Lazare – même cote ou -) / M14C
M17 St-Lazare	M14C / M14R

- Un joueur remplaçant peut jouer dans n'importe quelle équipe qui le contacte.
- Pour remplacer dans une équipe, un joueur doit absolument être inscrit pour la saison en cours.
- Un joueur remplaçant doit avoir la même cote ou moins que le joueur remplacé.
- Une équipe peut utiliser un remplaçant dès qu'il lui manque 1 joueur régulier, mais ne peut dépasser le nombre de joueur qu'il a habituellement dans son équipe.

Responsabilité des entraîneurs

- La ligue fournira une liste de joueurs remplaçant possibles dans chaque catégorie en début de saison à chaque entraîneur.
- L'entraîneur doit remplacer des joueurs absents par des joueurs de calibre égal ou moindre.
- Les entraîneurs vérifient l'alignement de l'équipe adverse avant le début d'une partie et avise le responsable du site s'il y a irrégularité. Une décision consensuelle sera alors prise entre les deux équipes.

F. ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE

- Casque avec protection faciale complète,
- Gants de hockey,
- Jambières de Dek Hockey (pas de jambière de soccer ou de hockey sur glace)
- Souliers de course
- Bâton

Les bâtons avec les palettes de bois ainsi que l'application de ruban sur ces derniers sont interdits pour les joueurs à l'exception d'une bande de ruban en parallèle avec la palette.

G. CIVILITÉ

Chaque entraîneur est responsable de la bonne tenue de ses spectateurs.

Toute personne qui crie, insulte et/ou intimide les joueurs, les entraîneurs d'une équipe ou tout autre membre du personnel de terrain (arbitres et marqueurs) aura pour conséquence :

- a. Après un avertissement à l'entraîneur fautif, l'arbitre OU tout autre personne responsable sur le site, peut arrêter la partie et donner la victoire à l'équipe visée par les insultes.

H. TOURNOI DE FIN DE SAISON

Tous les règlements appliqués durant la saison sont appliqués tels quels durant le tournois de fin de saison.

Seuls les règlements suivants diffèrent :

- Les parties sont composées de 2 périodes de 12 minutes chacune en temps continu, sauf pour la dernière minute de jeu si l'écart des points est de moins de 3.
- La partie prendra fin automatiquement s'il y a écart de 7 buts au pointage.
- Durant la ronde préliminaire, une partie **peut** finir à pointage égal. C'est seulement dans la ronde éliminatoire qu'il y aura une période de prolongation de 5 minutes. Si la partie est toujours nulle après la période de prolongation, ce seront des tirs de barrage qui détermineront l'issue de la partie (les règles de saison sur les fusillades s'appliquent ici).

Classement

Des points sont accordés durant la ronde préliminaire de la façon suivante :

Victoire : 2 points

Nulle : 1 point

Défaite : 0 point

Le classement de la ronde préliminaire se fera comme suit :

- 1- Nombre de points
- 2- Nombre de partie gagnées
- 3- Face à face
- 4- Différentiel (buts pour/buts contre)



SAISON ÉTÉ 2025

MISE À JOUR : 6 AVRIL 2025

RÈGLEMENTS AHBDS JUNIOR

A. GÉNÉRAL

Valérie Malouin et Olivier Lebrun sont les coordonnateurs de l'AHBDS Junior. En cas de problème ou de question c'est eux qui doivent être contactés. Sur place, il y aura toujours un responsable de site pour s'assurer du bon déroulement des activités.

Les coordonnateurs de l'AHBDS Junior sont chargés de l'évaluation des joueurs en début de saison de façon à faire des équipes équilibrées. Les coordonnateurs feront appel à des bénévoles de leur choix pour les aider dans ces évaluations.

L'horaire des parties sera déposé sur le site de l'AHBDS au début de la saison (www.ahbds.net). Il sera également disponible via l'application TEAMLINK tout au long de la saison.

Les balles ainsi que les chandails sont fournies (en début de saison). De l'équipement de gardien de but est disponible en prêt sur place. Il est toutefois recommandé, pour les gardiens de but réguliers, d'apporter leur propre équipement.

B. TEMPÉRATURE

Lorsque la température l'exige, les arbitres donneront des courtes pauses « chaleur » à chaque mi-période.

En cas de pluie, les parties ont lieu. Le responsable sur place se réserve le droit d'annuler les parties dans le cas où la température rend la pratique du sport dangereuse.

Si une partie doit être annulée à cause de la température, un message sera envoyé sur les réseaux sociaux (Page Facebook AHBDS Junior) ainsi que via l'application TEAMLINK. Les parties annulées seront remises à une date ultérieure.

C. DÉROULEMENT

- Les parties se jouent à 3 contre 3, plus un gardien.
- Les parties comprennent 3 périodes de 15 minutes chacune, à temps continu, à l'exception de la dernière minute de la partie qui sera « chrono » lorsque l'écart est de 3 buts et moins.
- Afin d'éviter qu'il y ait du retard sur les parties de la soirée, pour la première période, le marqueur indiquera 20 minutes à l'heure exact du début de la période de réchauffement au tableau indicateur et l'arbitre sifflera à 16 minutes pour indiquer le début de la partie. Le temps continuera de défiler par la suite même si les joueurs ne sont pas encore au cercle de mise au jeu.
- Chaque équipe a droit à un temps mort par partie.

D. RÈGLEMENTS DE JEU

En général, les règlements sont les mêmes que ceux du hockey sur glace.

Les quelques différences sont décrites ci-dessous.

1. Tout arrêt de jeu se reprend en arrière du but ou sur une tuile jaune (endroit déterminé par l'arbitre). L'équipe a 3 secondes compté par l'arbitre pour remettre la balle en jeu.
 - Si le gardien immobilise la balle, c'est son équipe qui reprend derrière son but.
 - Si c'est une punition ou que l'équipe offensive commet une faute (ex : balle à l'extérieur du jeu), c'est l'équipe adverse qui reprendra la balle sur une tuile jaune au centre de la surface.

2. Infractions

M8 / M10

Lorsqu'il y a infraction, l'équipe adverse (joueur qui a subi l'infraction) fait un tir de pénalité.

Dans les autres cas, c'est un joueur désigné par l'entraîneur, qui est sur la surface lors de l'arrêt de jeu qui fera le tir de pénalité.

Dans le cas où un joueur fait un geste agressif que l'arbitre juge délibéré, il sera immédiatement sorti de la partie.

Dans le cas où un joueur aurait des comportements agressifs à répétition, il pourrait être suspendu par la ligue sans possibilité de remboursement.

M12 / M14 / M17

Les règlements sont les mêmes qu'au hockey sur glace en ce qui a trait aux punitions.

Pour toutes les catégories

Il n'y a pas de punition accordée pour avoir retardé la partie lorsque la balle se retrouve en dehors de la surface du jeu. Le jeu reprend au centre par l'équipe adverse.

La punition « glissade dangereuse » est donnée lorsqu'un jeune se lance sur le sol en direction des jambes d'un autre joueur, qu'il y ait contact ou non.

Lorsque la balle frappe la clôture ou le filet protecteur, le jeu continue.

Il n'y a pas de partie nulle durant la saison régulière. Lorsque c'est le cas, il y a fusillade.

Une punition mineure pour « coup de bâton » sera donnée automatiquement lorsqu'un joueur élance son bâton du haut vers le bas et que ce dernier frappe le joueur ou son bâton.

Lorsque l'arbitre annonce un « bâton élevé », c'est-à-dire que le joueur lève le bâton en haut de sa tête pour jouer la balle, la possession est automatiquement donnée à l'équipe adverse et celle-ci reprend au centre de la surface (pas de pénalité). Cependant, si le joueur atteint un autre joueur au niveau du casque, le joueur fautif se verra attribuer une pénalité mineur double.

Déroulement fusillade

Trois joueurs sont désignés par les entraîneurs pour faire les tirs.

Advenant encore une égalité après cette première ronde, l'entraîneur désignera un à la fois les joueurs qui participeront à la fusillade, jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

Tous les joueurs doivent avoir effectué un tir avant qu'un joueur puisse avoir droit à un second tir.

E. JOUEURS REMPLACANTS

- Une équipe ayant besoin d'un joueur pour remplacer peut contacter un joueur de la catégorie inférieure qui figure sur la liste qui sera remis aux entraîneurs en début de saison. Voir le tableau ci-dessous pour les options de remplacements.

Catégorie	Options de remplacement
M8	Joueur d'une autre équipe qui ne joue pas en même temps / M6
M10C	M10R / M8 et moins
M10R	M8 et moins
M12C	M10C / M10R
M12R	M10R
M14C	M12C / M12R
M14R	M12R
M17C	M17 (St-Lazare – même cote ou -) / M14C
M17 St-Lazare	M14C / M14R

- Un joueur remplaçant peut jouer dans n'importe quelle équipe qui le contacte.
- Pour remplacer dans une équipe, un joueur doit absolument être inscrit pour la saison en cours.
- Un joueur remplaçant doit avoir la même cote ou moins que le joueur remplacé.
- Une équipe peut utiliser un remplaçant dès qu'il lui manque 1 joueur régulier, mais ne peut dépasser le nombre de joueur qu'il a habituellement dans son équipe.

Responsabilité des entraîneurs

- La ligue fournira une liste de joueurs remplaçant possibles dans chaque catégorie en début de saison à chaque entraîneur.
- L'entraîneur doit remplacer des joueurs absents par des joueurs de calibre égal ou moindre.
- Les entraîneurs vérifient l'alignement de l'équipe adverse avant le début d'une partie et avise le responsable du site s'il y a irrégularité. Une décision consensuelle sera alors prise entre les deux équipes.

F. ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE

- Casque avec protection faciale complète,
- Gants de hockey,
- Jambières de Dek Hockey (pas de jambière de soccer ou de hockey sur glace)
- Souliers de course
- Bâton

Les bâtons avec les palettes de bois ainsi que l'application de ruban sur ces derniers sont interdits pour les joueurs à l'exception d'une bande de ruban en parallèle avec la palette.

G. CIVILITÉ

Chaque entraîneur est responsable de la bonne tenue de ses spectateurs.

Toute personne qui crie, insulte et/ou intimide les joueurs, les entraîneurs d'une équipe ou tout autre membre du personnel de terrain (arbitres et marqueurs) aura pour conséquence :

- a. Après un avertissement à l'entraîneur fautif, l'arbitre OU tout autre personne responsable sur le site, peut arrêter la partie et donner la victoire à l'équipe visée par les insultes.

H. TOURNOI DE FIN DE SAISON

Tous les règlements appliqués durant la saison sont appliqués tels quels durant le tournois de fin de saison.

Seuls les règlements suivants diffèrent :

- Les parties sont composées de 2 périodes de 12 minutes chacune en temps continu, sauf pour la dernière minute de jeu si l'écart des points est de moins de 3.
- La partie prendra fin automatiquement s'il y a écart de 7 buts au pointage.
- Durant la ronde préliminaire, une partie **peut** finir à pointage égal. C'est seulement dans la ronde éliminatoire qu'il y aura une période de prolongation de 5 minutes. Si la partie est toujours nulle après la période de prolongation, ce seront des tirs de barrage qui détermineront l'issue de la partie (les règles de saison sur les fusillades s'appliquent ici).

Classement

Des points sont accordés durant la ronde préliminaire de la façon suivante :

Victoire : 2 points

Nulle : 1 point

Défaite : 0 point

Le classement de la ronde préliminaire se fera comme suit :

- 1- Nombre de points
- 2- Nombre de partie gagnées
- 3- Face à face
- 4- Différentiel (buts pour/buts contre)



SAISON ÉTÉ 2025

MISE À JOUR : 6 AVRIL 2025

RÈGLEMENTS AHBDS JUNIOR

A. GÉNÉRAL

Valérie Malouin et Olivier Lebrun sont les coordonnateurs de l'AHBDS Junior. En cas de problème ou de question c'est eux qui doivent être contactés. Sur place, il y aura toujours un responsable de site pour s'assurer du bon déroulement des activités.

Les coordonnateurs de l'AHBDS Junior sont chargés de l'évaluation des joueurs en début de saison de façon à faire des équipes équilibrées. Les coordonnateurs feront appel à des bénévoles de leur choix pour les aider dans ces évaluations.

L'horaire des parties sera déposé sur le site de l'AHBDS au début de la saison (www.ahbds.net). Il sera également disponible via l'application TEAMLINK tout au long de la saison.

Les balles ainsi que les chandails sont fournies (en début de saison). De l'équipement de gardien de but est disponible en prêt sur place. Il est toutefois recommandé, pour les gardiens de but réguliers, d'apporter leur propre équipement.

B. TEMPÉRATURE

Lorsque la température l'exige, les arbitres donneront des courtes pauses « chaleur » à chaque mi-période.

En cas de pluie, les parties ont lieu. Le responsable sur place se réserve le droit d'annuler les parties dans le cas où la température rend la pratique du sport dangereuse.

Si une partie doit être annulée à cause de la température, un message sera envoyé sur les réseaux sociaux (Page Facebook AHBDS Junior) ainsi que via l'application TEAMLINK. Les parties annulées seront remises à une date ultérieure.

C. DÉROULEMENT

- Les parties se jouent à 3 contre 3, plus un gardien.
- Les parties comprennent 3 périodes de 15 minutes chacune, à temps continu, à l'exception de la dernière minute de la partie qui sera « chrono » lorsque l'écart est de 3 buts et moins.
- Afin d'éviter qu'il y ait du retard sur les parties de la soirée, pour la première période, le marqueur indiquera 20 minutes à l'heure exact du début de la période de réchauffement au tableau indicateur et l'arbitre sifflera à 16 minutes pour indiquer le début de la partie. Le temps continuera de défiler par la suite même si les joueurs ne sont pas encore au cercle de mise au jeu.
- Chaque équipe a droit à un temps mort par partie.

D. RÈGLEMENTS DE JEU

En général, les règlements sont les mêmes que ceux du hockey sur glace.

Les quelques différences sont décrites ci-dessous.

1. Tout arrêt de jeu se reprend en arrière du but ou sur une tuile jaune (endroit déterminé par l'arbitre). L'équipe a 3 secondes compté par l'arbitre pour remettre la balle en jeu.
 - Si le gardien immobilise la balle, c'est son équipe qui reprend derrière son but.
 - Si c'est une punition ou que l'équipe offensive commet une faute (ex : balle à l'extérieur du jeu), c'est l'équipe adverse qui reprendra la balle sur une tuile jaune au centre de la surface.

2. Infractions

M8 / M10

Lorsqu'il y a infraction, l'équipe adverse (joueur qui a subi l'infraction) fait un tir de pénalité.

Dans les autres cas, c'est un joueur désigné par l'entraîneur, qui est sur la surface lors de l'arrêt de jeu qui fera le tir de pénalité.

Dans le cas où un joueur fait un geste agressif que l'arbitre juge délibéré, il sera immédiatement sorti de la partie.

Dans le cas où un joueur aurait des comportements agressifs à répétition, il pourrait être suspendu par la ligue sans possibilité de remboursement.

M12 / M14 / M17

Les règlements sont les mêmes qu'au hockey sur glace en ce qui a trait aux punitions.

Pour toutes les catégories

Il n'y a pas de punition accordée pour avoir retardé la partie lorsque la balle se retrouve en dehors de la surface du jeu. Le jeu reprend au centre par l'équipe adverse.

La punition « glissade dangereuse » est donnée lorsqu'un jeune se lance sur le sol en direction des jambes d'un autre joueur, qu'il y ait contact ou non.

Lorsque la balle frappe la clôture ou le filet protecteur, le jeu continue.

Il n'y a pas de partie nulle durant la saison régulière. Lorsque c'est le cas, il y a fusillade.

Une punition mineure pour « coup de bâton » sera donnée automatiquement lorsqu'un joueur élance son bâton du haut vers le bas et que ce dernier frappe le joueur ou son bâton.

Lorsque l'arbitre annonce un « bâton élevé », c'est-à-dire que le joueur lève le bâton en haut de sa tête pour jouer la balle, la possession est automatiquement donnée à l'équipe adverse et celle-ci reprend au centre de la surface (pas de pénalité). Cependant, si le joueur atteint un autre joueur au niveau du casque, le joueur fautif se verra attribuer une pénalité mineur double.

Déroulement fusillade

Trois joueurs sont désignés par les entraîneurs pour faire les tirs.

Advenant encore une égalité après cette première ronde, l'entraîneur désignera un à la fois les joueurs qui participeront à la fusillade, jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

Tous les joueurs doivent avoir effectué un tir avant qu'un joueur puisse avoir droit à un second tir.

E. JOUEURS REMPLACANTS

- Une équipe ayant besoin d'un joueur pour remplacer peut contacter un joueur de la catégorie inférieure qui figure sur la liste qui sera remis aux entraîneurs en début de saison. Voir le tableau ci-dessous pour les options de remplacements.

Catégorie	Options de remplacement
M8	Joueur d'une autre équipe qui ne joue pas en même temps / M6
M10C	M10R / M8 et moins
M10R	M8 et moins
M12C	M10C / M10R
M12R	M10R
M14C	M12C / M12R
M14R	M12R
M17C	M17 (St-Lazare – même cote ou -) / M14C
M17 St-Lazare	M14C / M14R

- Un joueur remplaçant peut jouer dans n'importe quelle équipe qui le contacte.
- Pour remplacer dans une équipe, un joueur doit absolument être inscrit pour la saison en cours.
- Un joueur remplaçant doit avoir la même cote ou moins que le joueur remplacé.
- Une équipe peut utiliser un remplaçant dès qu'il lui manque 1 joueur régulier, mais ne peut dépasser le nombre de joueur qu'il a habituellement dans son équipe.

Responsabilité des entraîneurs

- La ligue fournira une liste de joueurs remplaçant possibles dans chaque catégorie en début de saison à chaque entraîneur.
- L'entraîneur doit remplacer des joueurs absents par des joueurs de calibre égal ou moindre.
- Les entraîneurs vérifient l'alignement de l'équipe adverse avant le début d'une partie et avise le responsable du site s'il y a irrégularité. Une décision consensuelle sera alors prise entre les deux équipes.

F. ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE

- Casque avec protection faciale complète,
- Gants de hockey,
- Jambières de Dek Hockey (pas de jambière de soccer ou de hockey sur glace)
- Souliers de course
- Bâton

Les bâtons avec les palettes de bois ainsi que l'application de ruban sur ces derniers sont interdits pour les joueurs à l'exception d'une bande de ruban en parallèle avec la palette.

G. CIVILITÉ

Chaque entraîneur est responsable de la bonne tenue de ses spectateurs.

Toute personne qui crie, insulte et/ou intimide les joueurs, les entraîneurs d'une équipe ou tout autre membre du personnel de terrain (arbitres et marqueurs) aura pour conséquence :

- a. Après un avertissement à l'entraîneur fautif, l'arbitre OU tout autre personne responsable sur le site, peut arrêter la partie et donner la victoire à l'équipe visée par les insultes.

H. TOURNOI DE FIN DE SAISON

Tous les règlements appliqués durant la saison sont appliqués tels quels durant le tournois de fin de saison.

Seuls les règlements suivants diffèrent :

- Les parties sont composées de 2 périodes de 12 minutes chacune en temps continu, sauf pour la dernière minute de jeu si l'écart des points est de moins de 3.
- La partie prendra fin automatiquement s'il y a écart de 7 buts au pointage.
- Durant la ronde préliminaire, une partie **peut** finir à pointage égal. C'est seulement dans la ronde éliminatoire qu'il y aura une période de prolongation de 5 minutes. Si la partie est toujours nulle après la période de prolongation, ce seront des tirs de barrage qui détermineront l'issue de la partie (les règles de saison sur les fusillades s'appliquent ici).

Classement

Des points sont accordés durant la ronde préliminaire de la façon suivante :

Victoire : 2 points

Nulle : 1 point

Défaite : 0 point

Le classement de la ronde préliminaire se fera comme suit :

- 1- Nombre de points
- 2- Nombre de partie gagnées
- 3- Face à face
- 4- Différentiel (buts pour/buts contre)