

Règlementation
TOURNOI DE HOCKEY
CENTRE SPORTIF JULES PAQUIN
23-24-25 JANVIER 2026

1. Les règlements en vigueur seront ceux de la Fédération de hockey sur glace du Québec.
2. **Il est strictement interdit d'apporter de la bière, du vin ou autre boisson alcoolisée provenant de l'extérieur.** Le Centre Sportif Jules Paquin possède un permis de boisson et un bar sera sur place.
 - **N.B. : Tout manquement à ce règlement entraînera l'expulsion de l'équipe pour tout le tournoi et ce sans remboursement.**
3. **Un officiel peut expulser un joueur en tout temps si celui-ci est sous l'influence d'alcool ou de stupéfiants, tel que stipulé au livre des règlements de Hockey Québec.**
4. Le temps des parties:
 - 2 périodes de 20 minutes continues;
 - À l'exception de la dernière minute de la 1^e période et des 5 dernières minutes de la 2^e période qui seront chronométrées.
 - Les changements de joueurs se font seulement pendant le jeu, sauf quand le temps sera chronométré.
5. Le temps des **parties lors des finales** :
 - 2 périodes de 15 minutes chronométrées.
6. **Le lancer frapper sera en option lors de votre inscription. Vous indiquerez si oui ou non vous voulez jouer avec lancer frapper. Si une équipe refuse le lancer frapper, la partie en cours se déroulera sans lancer frapper.**
7. **Aucun joueur ayant évolué au niveau senior ou de catégorie supérieure au cours des trois (3) dernières années, ne pourra être inscrit dans le tournoi.**
 - **N.B. : Tout joueur non-éligible entraînera l'expulsion de l'équipe et ce pour tout le tournoi.**
8. Des pièces d'identités avec photo peuvent être exigées à tout moment.

9. S'il y a un écart de cinq (5) buts lors de la deuxième période, la partie ne sera plus chronométrée.
10. Temps d'arrêt : Aucun temps d'arrêt ne sera accordé durant le tournoi sauf en finale (durée de 30 secondes).
11. **Advenant le cas d'une égalité après le temps réglementaire, il y aura immédiatement une fusillade de trois (3) joueurs de chaque côté.**
Pour les demi-finales et finales, il y aura une période de prolongation de cinq (5) minutes à temps arrêté TROIS (3) CONTRE TROIS (3) (à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur punition). Le premier but met fin au match. Si l'égalité persiste, il y aura une fusillade :
- **Ce seront des tirs de barrage. Voir *Règlementation Fusillade*.**
12. La mise en échec est interdite.
13. **Tout joueur qui écope de trois (3) pénalités mineures ou d'une inconduite de partie (10 minutes) est automatiquement expulsé du match.**
14. Les équipes doivent se présenter au bureau du registraire une heure avant le début de leurs parties.
15. Les équipes doivent fournir une liste d'au maximum 19 joueurs (17+2) pouvant évoluer dans le tournoi à tout moment. Cette liste doit être faite lors de votre inscription. **Seulement trois (3) changements de joueurs sur votre alignement seront acceptés AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE au tournoi.**
- **SEULS LES JOUEURS INSCRITS SUR L'ALIGNEMENT SERONT AUTORISÉS À ÉVOLUER DANS L'ÉQUIPE PENDANT LE TOURNOI.**
 - L'équipe doit se présenter à toutes les parties avec un minimum de 8 joueurs, incluant le gardien. Si le minimum de joueurs n'est pas atteint, l'équipe perdra automatiquement la partie.
 - Si un remplaçant est inscrit sur différents alignements d'équipes, sa première partie jouée déterminera l'équipe pour laquelle il évoluera pendant le tournoi.
16. Lorsque les équipes ont les mêmes couleurs de chandail, un tirage au sort est effectué par un responsable du tournoi pour déterminer l'équipe qui doit changer de chandail.
17. Le port du casque avec protecteur facial (demi-visière type #4) et le protège-cou font partie de l'équipement obligatoire ainsi que la bavette du gardien de but sont

requis tel que prévu par le règlement de la Régie de la sécurité dans les sports du Québec.

- **N.B. : Le comité organisateur du tournoi se dégage de toutes responsabilités.**

18. Le comité organisateur se réserve le droit d'expulser toute équipe, tout joueur, entraîneur ou participant qui tente de blesser un joueur ou autres personnes, moleste ou abus physique sur un officiel et/ou qui ne se conforme pas aux règles ou qui nuit au bon fonctionnement du tournoi. Tout instigateur d'une bagarre sera expulsé du tournoi.

- **N.B. : aucun remboursement ne sera remis.**

19. Le comité organisateur se réserve le droit, en tout temps, d'apporter des modifications aux règlements pour assurer le bon fonctionnement du tournoi.

20. Aucun joueur âgé de moins de 18 ans n'a le droit d'évoluer dans le tournoi.

21. Un gardien de but ou tout autre joueur ne peut pas jouer pour plus d'une équipe.

- **N.B. : Une équipe qui a un joueur inéligible pourrait être expulsée et aucun remboursement ne lui sera remis.**

22. Période d'échauffement et début des parties

- Considérant l'ampleur du tournoi et le nombre d'équipes inscrites, le comité organisateur du tournoi doit assurer une certaine rigueur au niveau de ce règlement afin de contribuer au bon fonctionnement des horaires et du tournoi.
- **La durée totale de la période d'échauffement est de 3 minutes à temps continu** et le chronomètre débute dès que la surfaceuse quitte la glace et que la porte est fermée.
- L'équipe doit s'assurer d'être prête à débiter la partie à la fin des trois minutes d'échauffement. Cinq (5) joueurs de chacune des équipes devront être prêts pour la mise au jeu.
- Pour aider les équipes à respecter ce règlement, l'arbitre ou le chronométreur donnera un signal après la troisième minute d'échauffement afin que les équipes soient prêtes à temps pour débiter la partie.

23. Contestation d'éligibilité : Une équipe qui voudrait contester l'éligibilité d'un joueur devra le faire au moment de la découverte de ladite infraction, et ce, au maximum une (1) heure après la fin du match en litige. L'équipe par son représentant devra rapporter la contestation au comité organisateur du tournoi, il devra donner les raisons de la contestation avec preuves à l'appui sinon le comité organisateur se chargera de faire le suivi. Il en coûtera 250.00 \$ pour loger la plainte. Si l'équipe se voit accorder raison, le montant de la contestation lui sera remis et advenant non-lieu, l'argent demeure propriété du tournoi.

RÉGLEMENTATION FUSILLADE

Fusillade

A. L'officiel demande à l'entraîneur de désigner trois joueurs pour la première ronde de la fusillade.

Advenant encore une égalité après cette ronde, l'entraîneur désignera un à la fois les joueurs qui participeront à la fusillade. Tous les joueurs devront participer à la fusillade (à l'exception du gardien de but 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 :

- l'équipe qui reçoit (receveur) a le choix de déterminer, si elle débute ou non la fusillade.
- L'équipe désignée envoie son premier joueur, ensuite, le premier joueur de l'autre équipe fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que les trois joueurs de chaque équipe aient effectué une ronde complète.
- Les règles de jeu des tirs de punitions s'appliquent.
- L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante.

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

Bon tournoi!