



Règles administratives Tournoi de Pierrefonds 2026



1. Le tournoi est sanctionné par Hockey Québec et, sauf indication contraire ci-dessous, tous les règlements de Hockey Québec seront respectés.
2. Suite à la publication de l'horaire officiel du tournoi, aucun changement ne sera apporté, à l'exception des dispositions prévues par les règlements de Hockey Québec.
3. Avant la première partie, le gérant doit arriver pour s'enregistrer et avoir tous les documents prêts à être vérifiés. Les documents suivants doivent être fournis lors de la première partie :
 - Le formulaire de composition d'équipe approuvée par un registraire d'association (T-112)
 - Le calendrier des parties de la ligue.
 - Les feuilles de matchs des cinq dernières parties jouées.
4. Les équipes ne seront autorisées à accéder aux vestiaires que 30 minutes avant la partie et devront quitter les vestiaires 20 minutes après la fin de la partie. Les équipes qui ne respectent pas ces directives peuvent recevoir une amende allant jusqu'à 100 \$ par infraction.
5. Il est interdit d'apporter des boissons alcoolisées dans l'aréna. Le personnel de l'aréna vérifiera les vestiaires après les parties et toute équipe fautive se verra infliger une amende de **250 \$ par infraction**.
6. Seuls les joueurs, les entraîneurs, les gérants et les officiels du tournoi ont accès aux chambres des joueurs.
7. Les règlements de Hockey Québec s'appliquent, pour les qualifications des entraîneurs (**Référence Hockey Québec 3.2**).
8. Les parties doivent commencer à l'heure, conformément au programme du tournoi. Le comité organisateur se réserve le droit de modifier l'heure de début d'une partie.

Défaut de se présenter à une partie - L'organisation du tournoi se réserve le droit d'imposer une amende de 500 dollars à toute équipe qui ne se présente pas à une partie.
9. Tout protêt doit être reçu au plus tard une heure après la fin de la partie. Il doit être apporté au responsable du tournoi. Pour qu'un protêt soit recevable, un avis de protêt doit être donné à l'officiel au moment de l'infraction ou au prochain arrêt de jeu suivant l'infraction. L'officiel doit l'inscrire sur la feuille de partie, en indiquant le moment où il a été reçu. Un montant de 200\$ en argent ou par transfert électronique doit être reçu dans l'heure suivant la fin du match. (**Référence Hockey Québec 7.4**)
10. L'équipe désignée comme "LOCAL" portera ses chandails foncés et les "VISITEURS" porteront leurs chandails pâles. Lorsque les couleurs des chandails sont en conflit, l'équipe locale changera de chandail.
11. Au début du match, toute équipe participante doit avoir un minimum de six (6) joueurs et un gardien de but. Chaque équipe ne peut compter que sur un maximum de 19 joueurs en uniforme, incluant deux (2) gardiens de but. (**Référence Hockey Québec 7.2**)
12. Aucun joueur affilié ne peut prendre part à un match si l'équipe aligne tous les joueurs inscrits sur le formulaire d'enregistrement de l'équipe à l'exception d'une équipe n'ayant que neuf (9) joueurs plus un (1) ou deux (2) gardiens de but sur son formulaire d'enregistrement. (**Référence Hockey Québec 5.6.6**)
13. **Échauffement** : Sera de trois (3) minutes pour toutes les catégories. **Dès que les arbitres seront sur la glace**, le chronométreur activera le temps sur le tableau d'affichage. A une (1) minute avant la fin de l'échauffement, la sirène retentira et les joueurs devront ramasser les rondelles et autres objets sur la glace

afin de commencer la partie le plus rapidement possible. A la fin des 3 minutes (la sirène), les deux équipes doivent être prêtes pour la poignée de main. Si ce n'est pas le cas, une pénalité de deux (2) minutes pour retard de jeu (A92) peut être imposée à la discrétion des arbitres.

14. **Durée du jeu** : Trois (3) périodes chronométrées de 10/10/12 minutes.
15. Après deux périodes complètes de jeu et une différence de sept (7) buts entre les deux équipes, le tournoi mettra fin à la partie. (**Référence Hockey Québec 9.5.5**)
16. Après la partie, les deux équipes doivent s'aligner sur leur ligne bleue respective pour la présentation des joueurs de la partie. La collaboration des joueurs est requise pour accélérer le déroulement de la cérémonie.
17. Toutes les catégories feront la poignée de main avant la partie.
18. En cas d'incident ou de circonstances particulières, le comité organisateur du tournoi se réserve le droit d'annuler toute remise de médailles ou de cadeaux. Le responsable d'équipe en sera informé. La décision est définitive et sans appel.
19. L'utilisation de klaxons à air comprimé ou à piles lors des matchs sous la juridiction de Hockey Québec est interdite. (**Référence Hockey Québec 7.7.8**)
20. Aucun mesurage d'équipement n'est autorisé.
21. Un temps d'arrêt de 30 secondes par équipe sera accordé pour les **demi-finales et les finales**.
22. **TEMPS SUPPLÉMENTAIRE** (**Référence Hockey Québec 9.6**)
En cas d'égalité après trois périodes de jeu réglementaire, il y aura une période de prolongation comme suit :
LES RÈGLES DU FRANC JEU SONT APPLIQUÉES À LA FIN DU TEMPS RÉGLEMENTAIRE.

Tour préliminaire - Si le match est à égalité après les trois (3) périodes réglementaires, l'officiel termine le match ; aucune prolongation ou fusillade ne sera accordée.

Demi-finales et finales :

Une seule période supplémentaire de dix (10) minutes de temps arrêté, suivie d'une séance de tirs au but. Si une équipe perd son point de Franc Jeu pendant les demi-finales et les finales, elle DOIT mettre un joueur sur le banc des pénalités pour purger la pénalité de 5 minutes pendant la période de prolongation de 10 minutes.

La période de prolongation :

Un alignement de trois joueurs par équipe plus un gardien de but à l'exception des joueurs pénalisés qui doivent purger leur peine et des règles du Franc Jeu. Le premier but marqué mettra fin au match. Après la période de prolongation, s'il y a toujours égalité, il y aura fusillade tel que stipulé (**Référence Hockey Québec 9.6.2**)

Nombre minimum de joueurs pour la période de prolongation :

Conformément aux règles de jeu du hockey, il n'y a jamais moins de trois (3) joueurs sur la glace pour chaque équipe (plus le gardien de but). Si une équipe a reçu une pénalité et que celle-ci n'a pas expiré, le nombre de joueurs s'ajuste en conséquence pour commencer la période de prolongation.

23. SHOOTOUT

Se référer aux règles administratives de Hockey Québec pour les détails sur le format et les procédures des tirs au but (**référence Hockey Québec 9.6.2**).

24. BRIS D'ÉGALITÉ

Se référer aux règlements administratifs de Hockey Québec pour les détails et les procédures de bris d'égalité (**Référence Hockey Québec 9.7**).

DEMI-FINALES :

Divisions de 4 équipes :

Format de la Coupe Mémorial. Les équipes seront classées selon leur position au classement après le round préliminaire. L'équipe classée première au classement général sera directement qualifiée pour la finale. Les demi-finales opposeront l'équipe classée le numéro 2 au numéro 3, l'équipe la mieux classée étant désignée comme l'équipe locale.

Divisions de 6 équipes :

Les équipes seront classées en fonction de leur rang après le tour préliminaire. Les demi-finales opposeront le numéro 1 au numéro 4 et le numéro 2 au numéro 3, l'équipe la mieux classée étant désignée comme l'équipe locale.

Divisions de 5 / 7 équipes :

Les équipes joueront 2 matchs de ronde préliminaire ; leur classement sera déterminant pour leur place et leur position en quart de finale. L'équipe classée première au classement général sera placée en priorité en demi-finale.

Divisions de 8 / 10 équipes :

Les équipes de premières et deuxièmes places des deux divisions passeront en demi-finale. Les équipes classées au premier rang joueront contre les deux équipes classées au deuxième rang de l'autre division et l'équipe la mieux classée sera l'équipe locale pour ce tour.

Divisions de 12 équipes :

L'équipe classée première de chaque groupe, plus une équipe wild card, se qualifieront pour la demi-finale. L'équipe wild card sera la meilleure deuxième place au classement général.

Pour la demi-finale, les équipes seront reclassées. Ainsi, la 4e place jouera contre la 1re place et la 3e place contre la 2e place. L'équipe la mieux classée (points au classement général) sera l'équipe locale pour ce tour.

Divisions de 16 équipes :

Les équipes arrivant en tête de chacune des 4 divisions se qualifieront pour les demi-finales.

Les quatre (4) équipes se rencontreront en demi-finale selon le calendrier prédéterminé en fonction de leur fiche du tour préliminaire (3 premiers matchs).

Pour le tour des demi-finales, les équipes seront reclassées. Ainsi, la 4e place jouera contre la 1re place et la 3e place contre la 2e place. L'équipe la mieux classée (points au classement général) sera l'équipe locale pour ce tour.

FINALES :

Toutes les catégories - Les équipes locales et visiteuses pour toutes les parties finales — seront déterminées par tirage au sort avant le match.

Bonne chance à tous!