



DeepL

Abonnez-vous à DeepL Pro pour éditer ce document.
Visitez www.DeepL.com/pro pour en savoir plus.



2026

RÈGLEMENT DES
FESTIVALS/TOURNOIS
PROVINCIAUX M9-M11

Table des matières

Coordinnées	3
Directeur du tournoi :	3
Trésorier du tournoi :	3
Adresse de l'arène :	3
Bureau du tournoi.....	3
Format/règles du tournoi	3
Attentes pour le jour du match	4
Règlements de Hockey Québec concernant les tournois	4
7.1 Principes fondamentaux	4
7.2.2 Nombre maximal de joueurs.....	4
7.2 Conditions préalables pour jouer	4
7.2.1 Nombre minimum de joueurs	4
7.2.3 Feuilles de score.....	4
7.2.4 Nombre de parties par jour	5
7.2.5 Équipement de protection	5
7.2.6 Officiels de match	6
7.2.7 Membre suspendu.....	6
7.2.9 Retard ou arrivée tardive à un match.....	6
7.3.2 Comportement antisportif.....	6
7.4 Protestation	7
7.5 Code de discipline	7
7.5.1 Agresseur - Instigateur - 3e homme (Toutes divisions)	8
7.5.2 Combat.....	8
7.5.3 Charge par derrière et contact avec la tête.....	8
7.5.4 Infraction grave ou inconduite grave	8
7.5.5 Pénalités de match (toutes divisions).....	8
7.5.7 Expulsion d'un officiel d'équipe (toutes divisions)	8
7.5.8 Annulation des suspensions automatiques	8
7.7.8 Utilisation interdite du klaxon	9
9.3.3 Tournoi provincial	9
9.5.7 Sanction disciplinaire à l'encontre d'une équipe.....	9
Organisation des matchs et règles spécifiques	9
9.6.1 Calendrier des matchs.....	9
9.6.2 Nombre maximum de matchs	9
9.6.3 Heure de début la plus tôt	10
9.6.5 Différence de sept buts (règle de clémence)	10
9.6.6 Vérification des signatures	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
9.6.7 Équipe ne se présentant pas à un match	10
Règles relatives aux prolongations	10
9.7.1 Périodes de prolongation	10

9.7.2 Tirs au but.....	11
9.8 Égalité.....	11
9.9.5 Joueurs affiliés	12

Coordonnées

Directeur du tournoi :

Andrew Casey

Courriel

Andrew.casey@dollardhockey.ca

Téléphone : 514-668-9151

Trésorière du tournoi :

Michelina Sardella

Courriel : accounting@dollardhockey.ca

Adresse de l'aréna :

12001, boulevard De Salaberry, porte n° 2

Dollard-des-Ormeaux (Québec)

H9B 2A7

Bureau du tournoi

Même adresse que l'aréna, mais salle H-194 ou H-183

Format/règles du tournoi :

Tournoi provincial M11

- **3 matchs garantis**
- **Pour les M11, 2 périodes de 10 minutes plus 1 période de 12 minutes seront jouées.**
- **Toutes les équipes visiteuses (définies comme étant situées à 50 km ou plus de Dollard-Des-Ormeaux) commenceront dès 9 h le vendredi.**
- **Toutes les compositions d'équipes seront confirmées dans Spordle Play.**

- **La glace sera resurfacée avant le début du match.**
- **Pour les demi-finales et les finales, la glace sera préparée avant le début du match et un temps mort de 30 secondes sera accordé à chaque équipe.**
- **Les équipes doivent envoyer le formulaire T-112, les 5 dernières feuilles de match et le calendrier de l'équipe par e-mail, 72 heures avant le premier match.**
- **En raison d'éventuels problèmes météorologiques, nous nous réservons le droit d'apporter des modifications sans préavis.**
- **Tous les matchs peuvent commencer jusqu'à 15 minutes plus tôt, toutes les équipes doivent donc se tenir prêtes.**
- **L'organisateur du tournoi se réserve le droit d'apporter des modifications sans préavis ou avec un préavis limité.**
- **Les prolongations et les tirs au but ne s'appliquent qu'aux demi-finales et aux finales.**
-

Règles du festival M9

1. Il s'agit d'un tournoi non compétitif.
2. Chaque équipe disputera 2 matchs.
3. Toutes les équipes doivent être prêtes 15 minutes avant chaque match, au cas où celui-ci commencerait plus tôt que prévu.
4. Toutes les équipes disputeront deux matchs.
5. Tous les matchs M9 se joueront sur la moitié de la patinoire.
6. Les équipes joueront en format 5 contre 5, gardien de but compris.
7. La durée du match est de deux (2) périodes de 21 minutes.
8. Les joueurs changent toutes les 90 secondes.
9. **Pénalités – Nouvelle application, 2025-2026**

- Les pénalités mineures sont indiquées par l'arbitre :
 - L'arbitre lève le bras pour signaler qu'une pénalité sera infligée.
 - Lorsque l'équipe fautive prend possession du palet, l'arbitre arrête le jeu et fait le signal approprié.
 - Un changement de possession sera accordé.
 - Si l'arbitre détermine que l'infraction était involontaire (trébuchement, accrochage, obstruction), le joueur ne sera pas pénalisé ; seul un changement de possession du palet aura lieu.
 - Si l'arbitre détermine que l'infraction était intentionnelle et/ou dangereuse (coup de crosse, rudesse, mise en échec, contact avec la tête ou ce qui précède si nécessaire), le joueur sera envoyé sur le banc de son équipe pour le reste du temps de jeu et remplacé par un autre joueur. L'arbitre n'a pas besoin d'attendre que le joueur atteigne le banc pour reprendre le jeu.
 - Si un but est marqué pendant une pénalité intentionnelle ou dangereuse différée, le joueur sera tout de même retiré jusqu'au prochain buzzer.
9. Toutes les interruptions de jeu (buts, palet gelé, etc.) reprendront derrière le filet.
 10. Le resurfaçage de la glace aura lieu toutes les trois (3) heures.
 11. Aucun temps mort n'est autorisé.
 12. Maillots : équipe locale = foncé, équipe visiteuse = blanc.

Attentes le jour du match :

À votre arrivée au Centre civique, veuillez vous rendre au bureau H-194 (bureau officiel du tournoi) pour vous inscrire et effectuer les vérifications nécessaires.

Règlements de Hockey Québec concernant les tournois

7.1 Principes de base

Les règles officielles reconnues par Hockey Québec sont celles de Hockey Canada, sauf indication contraire de Hockey Québec.

7.2.2 Nombre maximum de joueurs

A. Chaque équipe peut compter un maximum de 19 joueurs en uniforme pour un match, répartis comme suit : 17 joueurs et un (1) ou deux (2) gardiens de but. Lors des matchs préparatoires d'avant-saison, le nombre maximum de joueurs en uniforme est de 20, répartis comme suit : 17 joueurs et trois (3) gardiens de but.

B. Aux niveaux junior et senior, 20 joueurs sont autorisés, conformément à la réglementation de Hockey Canada.

7.2 Conditions préalables à un match

7.2.1 Nombre minimum de joueurs

A. Au niveau des lettres simples, pendant la saison régulière, les séries éliminatoires et les championnats régionaux, une équipe doit se présenter au début du match avec au moins six (6) joueurs en uniforme et un (1) gardien de but.

B. Au niveau triple et double lettre, une équipe doit se présenter au début du match avec un minimum de 10 joueurs en uniforme plus un (1) ou deux (2) gardiens de but.

C. Si, au cours de la même saison, une équipe enfreint cette règle une deuxième fois, elle sera suspendue en attendant les conclusions de l'enquête menée par le conseil d'administration compétent.

D. Si, après le début d'un match, une équipe n'est pas en mesure d'aligner le nombre requis de joueurs sur la glace (1 gardien de but et cinq (5), quatre (4) ou trois (3) autres joueurs, selon les pénalités purgées), l'arbitre mettra fin au match, consignera les circonstances sur la feuille de match et l'équipe en faute perdra le match.

7.2.3 Feuilles de match

A. Avant chaque match, l'entraîneur responsable du match doit valider électroniquement ou signer la feuille de match officielle reconnue par Hockey Québec ou la carte d'alignement officielle de la ligue.

B. Toute personne officiant derrière le banc des joueurs doit être membre de l'équipe et son nom doit figurer sur la feuille de match ; sinon, l'équipe perd le match si son admissibilité est contestée et s'il est prouvé que la personne était, en fait, inadmissible.

C. Lorsqu'une équipe utilise un joueur affilié pour un match, elle doit désigner ce joueur en utilisant les lettres « A.P. » sur la feuille de match.

Le nom du ou des joueurs absents du match doit être biffé. Avant de déterminer l'admissibilité d'un joueur affilié, le comité de discipline compétent doit mener une enquête avant de prendre sa décision. **Après la première (1re) infraction, l'entraîneur recevra un avertissement, mais en cas de récidive, il sera suspendu pour un (1) match.**

D. Sauf preuve contraire acceptée par le comité disciplinaire concerné, tout membre est considéré comme ayant participé à un match lorsque son nom figure sur la feuille de match.

7.2.4 Nombre de matchs par jour

Équipe : Une période de repos de trois (3) heures à compter de la fin du premier match est obligatoire lorsqu'une équipe doit disputer deux (2) matchs dans la même journée.

Joueur : Tout joueur régulier ou affilié peut disputer au maximum deux (2) matchs dans la même journée, nonobstant la période de repos obligatoire de trois (3) heures entre les matchs.

7.2.5 Équipement de protection

À tout moment, pendant les activités de hockey, tous les joueurs, y compris les gardiens de but, doivent porter l'équipement de protection suivant :

A. Casque de hockey approuvé par la CSA.

B. Masque intégral approuvé par la CSA.

C. protecteur cervical dûment approuvé par le Bureau de normalisation du Québec (B.N.Q.) qui :

i) couvre toute la partie avant du cou, depuis la base jusqu'à l'extrémité supérieure de la pomme d'Adam.

ii) est fabriqué dans un matériau qui empêche la lame d'un patin de couper la partie protégée du cou.

iii) est conçu de manière à rester en place pendant le jeu.

Remarque : Le port d'un protège-cou n'est pas obligatoire pour les joueurs des équipes provenant de l'extérieur du Canada.

D. En plus de l'équipement mentionné ci-dessus, les gardiens de but doivent porter un protège-gorge rigide.

Remarque : Le port d'un protège-gorge rigide n'est pas obligatoire pour les gardiens de but des équipes provenant de l'extérieur de la province de Québec.

E. Conformément aux règles de jeu de Hockey Canada et de Hockey Québec, l'arbitre en charge du match doit refuser la participation de tout membre ne portant pas

l'équipement requis.

F. Le port d'un protège-dents est facultatif dans toutes les divisions et toutes les classes.

7.2.6 Officiels de match

A. Tout officiel, membre de Hockey Québec, doit être dûment accrédité et apposer l'écusson de Hockey Québec et de Hockey Canada sur son chandail, et seul cet écusson doit être visible.

Le port de tout écusson et/ou identification supplémentaire sur le chandail, le casque et/ou le pantalon doit être approuvé par Hockey Québec.

B. Le port du chandail rayé noir et blanc est obligatoire pour tous les officiels de match.

C. Aucun entraîneur ou joueur ne peut officier en tant qu'arbitre ou juge de ligne dans la division de la ligue où il entraîne ou joue, sauf dans les cas prévus par les règles officielles de Hockey Canada.

D. Le port d'un casque de hockey et d'une demi-visière approuvés par la C.S.A. est obligatoire pour tous les officiels sur la glace.

7.2.7 Membre suspendu

A. Si, au cours d'un match, une équipe fait appel aux services d'un membre suspendu (joueur ou officiel de l'équipe), cette équipe perd automatiquement le match ainsi que son point « Franc Jeu » et d'autres sanctions peuvent être imposées.

B. Tout membre ayant connaissance de l'utilisation d'un membre suspendu doit immédiatement en informer le comité de discipline compétent ainsi que la ligue concernée.

C. Dans tous les cas, le membre suspendu doit purger sa suspension (article 1.5.A).

D. D'autres sanctions peuvent être imposées au membre suspendu et aux officiels de l'équipe. L'entraîneur principal de l'équipe sera suspendu pour un (1) match pour une première infraction et pour trois (3) matchs pour une infraction répétée.

7.2.9 Retard ou arrivée tardive à un match

Une équipe qui ne se présente pas à l'heure prévue pour le début d'un match bénéficiera d'un délai de grâce de 15 minutes, y compris la période d'échauffement, afin qu'elle dispose du nombre minimum de joueurs sur la patinoire pour commencer le match. De plus, l'équipe se verra infliger une pénalité mineure (2 minutes) pour avoir retardé le match. Après le délai de grâce, l'équipe perd le match (1-0) et perd son point « Franc Jeu ».

7.3.2 Comportement antisportif

Toute forme d'enthousiasme manifestée par des paroles, des bruits ou des gestes par un joueur ou un officiel d'équipe à la suite d'un contact physique et/ou d'une participation physique à une bagarre entraînera un avertissement à l'équipe fautive.

En cas de récidive, l'équipe fautive recevra une pénalité mineure. Toute récidive ultérieure de la part d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe entraînera une pénalité pour inconduite grave à l'encontre de l'entraîneur principal.

7.4 Protestation

Toute protestation doit être examinée par l'instance compétente désignée à cet effet.

A. Aucune protestation relative au jugement d'un officiel (arbitre, juge de ligne, etc.) ne peut être prise en considération. La décision de l'officiel dans ce domaine est définitive.

B. Toute contestation relative à la décision d'un officiel concernant l'application ou la non-application d'une règle du jeu doit être présentée par un membre en règle.

C. La réclamation n'est recevable que si elle est effectuée conformément aux étapes suivantes :

Première étape :

Une notification de contestation doit être remise à l'arbitre au moment de l'infraction ou lors du prochain arrêt de jeu. L'arbitre doit consigner cette notification sur la feuille de match, en précisant le moment où elle lui a été remise.

Si cette étape n'est pas respectée, la réclamation n'est pas recevable.

Deuxième étape :

Lors des tournois, des séries éliminatoires, des championnats régionaux, interrégionaux ou provinciaux, l'équipe concernée doit donner suite à sa contestation par écrit **au plus tard une (1) heure après la fin** du match auprès du registraire ou de l'agent désigné de l'événement où le match a été joué, et joindre un dépôt en espèces de deux cents dollars (200 \$).

Le montant suivant en **espèces ou par virement bancaire**, chèque certifié ou mandat postal doit être joint à la réclamation.

D. Les dépôts ne seront remboursés que si le requérant obtient une décision favorable.

E. Dans le cas des tournois et des championnats, la décision de la commission disciplinaire auprès de laquelle la réclamation a été déposée est irrévocable et ne peut faire l'objet d'aucun recours.

F. Dans les cas où une équipe ne donne pas suite à sa réclamation, elle se verra infliger une amende égale à la moitié du dépôt versé.

G. Lors des tournois, des séries éliminatoires, des championnats régionaux, interrégionaux et provinciaux, toute réclamation doit être déposée au plus tard **une heure après la fin du match** et être accompagnée d'un dépôt en espèces de 200 \$.

7.5 Code de discipline

Hockey Québec insiste pour que toutes les activités liées au hockey soient menées dans le respect total des règles d'éthique. Par conséquent, il est expressément interdit de recourir à toute forme de violence physique, de bagarre, de conduite antisportive ou d'abus verbal et/ou physique, ainsi qu'à tout processus d'initiation (bizutage). Toute infraction sera sévèrement sanctionnée.

De plus, l'utilisation d'Internet et des médias sociaux pour provoquer ou orchestrer des comportements violents est strictement interdite. Toute infraction sera sévèrement sanctionnée par le comité de discipline compétent.

7.5.1 Agresseur - Instigateur - 3e homme (toutes divisions)

Tout joueur ayant reçu une pénalité en tant qu'instigateur, agresseur ou 3e homme (identifié par les codes A-1, A-4 ou D-7) en plus de la pénalité identifiée par la lettre « D » sur la feuille de match est suspendu pour chacune de ces infractions.

7.5.2 Bagarre

Tout joueur sanctionné pour s'être battu recevra également une sanction telle que définie dans le tableau 7.5.6. De plus, un joueur recevra une sanction supplémentaire si cette bagarre se produit au cours des cinq (5) dernières minutes du temps réglementaire ou à tout moment pendant la prolongation.

7.5.3 Mise en échec par derrière et contact avec la tête

A. Tout joueur ayant écopé d'une pénalité mineure ou majeure pour avoir effectué une mise en échec par derrière ou un contact à la tête se verra infliger une sanction telle que définie dans le tableau 7.5.6.

B. Dans les divisions où les mises en échec sont interdites, un joueur qui effectue intentionnellement une mise en échec sur un adversaire écope d'une des pénalités suivantes : A39-D39, B39-D39 et/ou E39-B39 (tableau 7.5.6).

7.5.4 Pénalité de match ou pénalité pour inconduite grave

Tout joueur ayant reçu une pénalité de match ou une pénalité pour inconduite grave, identifiée par la lettre « D » sur la feuille de match, est suspendu pour chacune de ces infractions.

7.5.5 Pénalités de match (toutes divisions)

Toute pénalité de match, identifiée par la lettre « E » sur la feuille de match, entraîne une suspension minimale de trois (3) matchs. En outre, chaque cas doit être renvoyé devant le comité de discipline compétent. Pendant les tournois, toute pénalité de match, à l'exception de celles impliquant des « violences physiques à l'encontre d'un officiel », doit être traitée par le comité de discipline du tournoi.

Si un membre est reconnu coupable d'une agression physique délibérée contre un officiel, il peut être suspendu pour un an ou plus. (Réf. HC 11.5).

Toute agression physique ou menace à l'encontre d'un officiel doit être renvoyée devant le comité de discipline régional ou provincial.

7.5.7 Expulsion d'un officiel d'équipe (toutes divisions)

Un officiel d'équipe qui a été expulsé d'un match doit purger les suspensions définies dans le tableau 7.5.6 pour chaque pénalité pour inconduite grave reçue. Lorsqu'il n'y a qu'un seul entraîneur derrière le banc et qu'il est expulsé du match, l'entraîneur désignera deux (2) parents qui agiront en tant qu'entraîneurs afin de permettre la poursuite du match.

7.5.8 Annulation des suspensions automatiques

Pendant les séries éliminatoires, les tournois et les championnats, et après l'élimination d'une des équipes, le comité de discipline de la région d'origine de l'équipe ou le comité de discipline provincial a le pouvoir de révoquer les suspensions automatiques

(infligées pour des actions préméditées visant à provoquer délibérément les adversaires) et de réexaminer les cas impliquant des membres suspendus d'équipes non éliminées.

Toute demande en vertu du présent règlement doit être faite conformément à la procédure d'appel décrite à l'article 11.6 du présent règlement.

7.7.8 Utilisation interdite du klaxon

L'utilisation d'avertisseurs sonores à air comprimé et à piles est interdite pendant les matchs relevant de la compétence de Hockey Québec.

9.3.3 Tournoi provincial

Ce tournoi doit réunir des équipes provenant de toute la province de Québec.

Pour les tournois dans les régions adjacentes, les équipes provenant de l'extérieur du Québec peuvent être acceptées à condition d'avoir obtenu l'autorisation préalable de la région hôte.

- A. Trois (3) arbitres seront affectés à chaque match dans toutes les divisions, sauf dans les divisions U11 à double et simple lettre et dans la division U13 à simple lettre, où l'utilisation de deux (2) arbitres sera autorisée.
- B. Durée minimale des matchs : Deux (2) périodes de 10 minutes, temps arrêté ; une (1) période de 12 minutes en temps arrêté.

9.5.7 Sanction disciplinaire à l'encontre d'une équipe

- A. Tout tournoi ou festival U7 dûment approuvé doit former, avant le début de l'événement, un comité de discipline de premier niveau. De plus, toute décision doit être transmise à la région et à la ligue de l'équipe.
- B. Toute décision doit être conforme aux règles et règlements de Hockey Québec et aux règles de jeu de Hockey Canada.
- C. Une décision doit être envoyée aux parties concernées dans un délai maximal de **sept (7) jours** suivant l'infraction.

Organisation des matchs et règles spécifiques

9.6.1 Calendrier des matchs

30 jours calendaires avant le tournoi ou le festival U7, chaque tournoi ou festival U7 doit soumettre à son représentant régional une copie de son calendrier ainsi qu'une (1) copie de son règlement, pour approbation ou modification si nécessaire.

9.6.2 Nombre maximum de matchs

Dans les tournois U11 à Junior où les matchs sont disputés entre 7 h et 22 h, un maximum de 12 matchs pour toutes les divisions, y compris les matchs d'exhibition, peuvent être disputés.

Dans les festivals U7 et les tournois U9, le nombre maximum de matchs, selon Version décembre 2025

que deux (2) ou trois (3) matchs sont disputés simultanément sur la même glace, peut être de vingt-quatre (24) ou trente-six (36). À partir de 16 h, il y aura un maximum de huit (8) matchs pour les U9 et de douze (12) matchs pour les U7.

9.6.3 Heure de début la plus tôt

À aucun moment un match ne peut commencer avant 7 h.

M11 - 19 h
30

9.6.5 Écart de sept buts (règle de miséricorde)

Dans tout tournoi, s'il y a une différence de sept (7) buts ou plus à la fin de la deuxième période, il est permis :

A. Mettre fin au match.

9.6.7 Équipe ne se présentant pas à un match.

Une équipe qui ne se présente pas à un match perd son franc-jeu.

Règles relatives aux prolongations

9.7.1 Périodes de prolongation (applicables uniquement en demi-finales et en finales)

Si le score est à égalité après les trois (3) périodes réglementaires, après application des règles du « franc-jeu » et lorsque les matchs doivent être terminés, il y aura des prolongations comme suit :

- Une seule période supplémentaire de cinq (5) minutes en temps arrêté avec des alignements limités à quatre (3) joueurs et un gardien de but, à l'exception des joueurs pénalisés qui doivent purger leurs pénalités respectives ou pour l'application des règles du « Franc Jeu ». Le premier but marqué met fin au match.

Si l'égalité persiste après cette période supplémentaire de cinq minutes, il y aura une séance de tirs au but, comme décrit à l'article 9.7.2.

Lors des demi-finales et des finales de chaque tournoi approuvé par Hockey Québec, si le score est à égalité après les trois périodes réglementaires et après que les points « Franc Jeu » ont été comptabilisés, il y aura une prolongation comme suit :

- Une seule période supplémentaire de 10 minutes en temps arrêté avec des alignements limités à quatre (3) joueurs et un gardien de but, à l'exception des joueurs pénalisés qui doivent purger leur pénalité respective ou pour l'application des règles « Franc Jeu ». Le premier but marqué met fin au match.

ii. Si l'égalité persiste après cette prolongation de cinq (5) minutes, le match se terminera par un match nul.

9.7.2 Tirs au but (uniquement applicable aux demi-finales et aux finales)

A. En cas d'égalité entre deux (2) équipes, l'entraîneur désignera un joueur qui tentera de marquer contre le gardien adverse. Il n'est pas tenu d'informer les arbitres de l'ordre dans lequel ses trois (3) joueurs tireront.

Si le score est toujours à égalité après cette première série, l'entraîneur désignera, à tour de rôle et un par un, les joueurs qui participeront aux tirs au but. Tous les joueurs, à l'exception du gardien de but, doivent participer aux tirs au but avant qu'un joueur ne soit autorisé à revenir une deuxième fois.

B. Un joueur purgeant une pénalité à la fin de la prolongation sera autorisé à participer aux tirs au but.

C. Les tirs au but se dérouleront comme suit :

i) L'équipe locale a le choix de tirer en premier ou en deuxième.

ii) Une fois ce choix effectué, l'équipe désignée envoie son premier joueur tenter de marquer contre le gardien adverse.

L'équipe adverse fait ensuite de même jusqu'à ce que les trois (3) joueurs désignés de chaque équipe aient eu leur tour.

iii) Le choix effectué par l'entraîneur n'indique pas l'ordre dans lequel les joueurs doivent se présenter au centre de la patinoire pour effectuer leur tir.

iv) Les règles de jeu relatives aux tirs de pénalité s'appliquent.

- Les tirs sont effectués à tour de rôle et aucun tir simultané sur les deux (2) gardiens de but ne sera accepté.

v) L'équipe ayant marqué le plus de buts à l'issue du tour est déclarée vainqueur.

D. S'il est nécessaire de disputer un deuxième ou un troisième tour pour départager les équipes, l'ordre dans lequel les joueurs se présenteront est laissé à la discréption de l'entraîneur et peut ne pas être le même que lors du premier tour. Cependant, pour chaque tour complet, tous les joueurs à la fin du match doivent participer aux tirs au but avant qu'un joueur puisse revenir pour un autre essai. Le match se termine lorsque l'égalité est rompue après un nombre égal de tirs effectués par chaque équipe.

9.8 Égalité

Il est important de savoir que pour chaque critère de départage, l'objectif est d'identifier la ou les meilleures équipes.

Chaque critère vise à éliminer une ou plusieurs équipes jusqu'à ce que l'objectif d'identifier la ou les meilleures équipes soit atteint.

En cas d'égalité entre deux (2) équipes ou plus, toutes ces équipes sont soumises aux points suivants :

Pour chaque critère, seules les équipes ex æquo sont retenues jusqu'à ce qu'un critère détermine finalement la première équipe.

Lorsque la première équipe a été identifiée ou éliminée, un deuxième critère de départage doit être réinitialisé avec les équipes à égalité, en commençant par le premier critère afin de déterminer la deuxième équipe si nécessaire, et ainsi de suite.

- A. Le plus grand nombre de points.
- B. Le plus grand nombre de victoires.
- C. La meilleure différence : total des buts « pour », moins le total des buts « contre » dans tous les matchs. **Remarque 1** : Si une équipe ne se présente pas à un match, le nombre de points pour et contre dans les matchs joués par les autres équipes contre cette équipe ne sera pas pris en compte dans le décompte.
- D. L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs disputés.
- Remarque 2** : Si une équipe ne se présente pas à un match, tous les matchs disputés contre cette équipe par les autres équipes ne seront pas pris en compte.
- E : L'équipe ayant accumulé le plus grand nombre de points « Franc Jeu ».
- F. Par un match nul

9.9.5 Joueurs affiliés

Aucun tournoi ne peut empêcher un joueur affilié de participer à un match. Une équipe peut donc aligner un maximum de 38 joueurs différents tout au long du tournoi, à condition d'informer les organisateurs du tournoi, à chaque match, des nouveaux joueurs qu'elle souhaite aligner. (L'article 5.6 prévaut)

Toutefois, l'équipe doit se conformer au règlement de Hockey Québec concernant le nombre maximum de joueurs affiliés utilisés dans un match et fournir tous les documents requis pour prouver l'admissibilité de ces joueurs.