



## Règlements de La Coupe Desjardins 2025

Îles-de-la-Madeleine 26 au 30 mars

### **1 RÈGLEMENT D'ACCEPTATION DES ÉQUIPES :**

Ce tournoi est sanctionné par Hockey Québec: **seules** les équipes affiliées à cet organisme peuvent y participer.

### **2 ELIGIBILITÉ DES JOUEURS ET DES ENTRAÎNEURS:**

**Les joueurs et entraîneurs de chacune des équipes se doivent d'être inscrit sur le formulaire d'équipe (T112) afin de pouvoir participer aux activités.**

### **3 DIVERS:**

- a) Toute personne suspendue par l'ACHA ou H.Q. ne peut participer au tournoi avant la fin de sa suspension.
- b) Les joutes peuvent débuter 10 minutes avant l'heure prévue sauf la première joute du programme de la journée. Les équipes doivent se présenter à l'aréna au moins une HEURE avant l'heure de la joute.
- c) S'il n'y a pas de contraste dans les couleurs des chandails, le club RECEVEUR devra changer de chandails. L'équipe RECEVEUR avec le chandail foncé et l'équipe VISITEUR avec le chandail pâle.
- d) **Le surfaçage (Zamboni) de la glace se fera à toutes les 2 périodes**

**Les règlements du livre des règlements administratifs de HOCKEY QUÉBEC s'appliquent en tout temps.**

### TEMPS DE MATCH

**3 minutes pour le réchauffement**

#### **POUR LES CLASSES M11 ET M13**

2 PÉRIODES DE 12 MINUTES TEMPS ARRÊTÉ ET 1 PÉRIODE DE 15 MINUTES TEMPS ARRÊTÉ

#### **POUR LES CLASSES M15 ET M18**

3 PÉRIODES DE 15 MINUTES TEMPS ARRÊTÉ

**Un temps d'arrêt de 30 secondes, UN SEUL sera autorisé durant le match.**

### POINTS DE CLASSEMENT (RONDE PRÉLIMINAIRE)

Victoire = 2 pts

Nulle = 1 pts

Défaite = 0 pts

### FRANC JEU = 1 pts

**ATOME M11** = 10 minutes et (-)

**PEE-WEE M13** = 12 minutes et (-)

**BANTAM M15** = 16 minutes et (-)

**MIDGET M18** = 20 minutes et (-)

### DIFFÉRENCE DE 7 BUTS POUR TOUT TOURNOI

Il est permis après la deuxième période complète, advenant une différence de sept (7) buts :

A. De mettre fin au match ;

B. De chronométrer du temps continu jusqu'à la fin du match peu importe la diminution de l'écart (Les punitions sont à temps arrêtés).

C. Aucun temps d'arrêt ne sera permis lorsque l'on est en mode continu.

### PÉRIODES DE SURTEMPS (DEMI-FINALE ET FINALE)

**\*\* Veuillez noter qu'il n'y a pas de prolongation dans la ronde préliminaire du tournoi. Il y aura prolongation seulement dans les matchs de type << élimination >>.**

A. **Lors des matchs de demi-finales et de finales** de chaque tournoi sanctionné par Hockey Québec, après l'application des règles de la formule Franc Jeu, en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaire, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :

) Une seule période supplémentaire de dix (10) minutes à temps arrêté avec un alignement de trois (3) 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.

) Après cette période de surtemps de dix (10) minutes, si l'égalité persiste il y aura fusillade, tel que stipulé à l'article 9.7.2

### APPLICATION FRANC JEU EN PÉRIODE DE SURTEMPS (DEMI-FINALE ET FINALE)

A. Application période de surtemps – cinq (5) minutes S'il y a période de surtemps en raison de l'application de cette règle, l'équipe fautive devra débiter cette période à quatre (4) contre trois (3) joueurs pour une durée de cinq (5) minutes. Aucun joueur de l'équipe fautive n'aura à se rendre au banc des punitions afin de servir cette punition majeure cinq (5) minutes.

B. Application période de surtemps – dix (10) minutes (demi-finales et finales) S'il y a période de surtemps en raison de l'application de cette règle, l'équipe fautive devra débiter la période de surtemps à quatre (4) contre trois (3) joueurs pour une durée de cinq (5) minutes. L'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise du capitaine sur la glace, désignera un joueur pour purger cette punition majeure cinq (5) minutes. L'entraîneur peut désigner un joueur qui n'était pas sur la glace au moment de l'infraction (lire, fin de la période). Si les deux (2) équipes n'ont pas conservé leur point Franc Jeu, les équipes évolueront à quatre (4) contre quatre (4) en plus d'un gardien de but par équipe.

Note : Franc Jeu ne s'applique pas en période de surtemps.

## FUSILLADE (DEMI-FINALE ET FINALE)

A. Après chaque match de tournoi, s'il y a égalité entre les deux (2) équipes, l'entraîneur enverra un joueur pour tenter de déjouer le gardien de but adverse, il n'a pas à informer les officiels de l'ordre de ses trois (3) joueurs. Advenant encore une égalité après cette première (1re) 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 (2e) 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. 88

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 tirs 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.

## DÉPARTAGE D'ÉGALITÉ

Il est important de savoir que pour chaque tour de départage, l'objectif est d'identifier la ou les meilleures équipes. Chaque critère a pour but d'éliminer une ou des équipes jusqu'à l'atteinte de l'objectif qui est d'identifier la ou les meilleures équipes. Lorsqu'il y a égalité au classement entre deux (2) ou plusieurs équipes, toutes ces équipes sont assujetties aux points suivants : À chaque critère, seules les équipes à égalité sont conservées jusqu'à ce que finalement un critère détermine la première équipe. Lorsque la première équipe a été identifiée ou éliminée, un

deuxième tour de départage doit être recommencé avec les équipes à égalité à partir du premier critère pour déterminer la deuxième (2e) équipe si nécessaire et ainsi de suite.

- A. Le plus grand nombre de points.
- B. Le plus grand nombre de victoires.
- C. Le moins de but contre.
- D. Le plus de but pour.
- E. L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués.

NOTE 1 : Dans le cas d'une équipe qui ne se présente pas pour un match, tous les matchs joués contre elle par les autres équipes ne doivent pas être considérés.

- F. L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu.
- G. Par tirage au sort.

### **RECEVEUR OU VISITEUR**

À partir de la ronde éliminatoire, l'équipe ayant le meilleur classement aura le privilège d'être receveur.