



**RÉSEAU FADOQ**  
**RÈGLEMENTS 2023**  
CATÉGORIES 50+, 60+ et 65+

Édition révisée en octobre 2022

## TABLE DES MATIÈRES

1. Introduction .....	4
2. Inscription.....	5
2.1 Adhésion d'un membre .....	5
2.2 Procédure d'inscription équipe .....	5
2.3 Composition de l'équipe.....	5
3. Équipement .....	6
3.1 Protection de la tête .....	6
3.2 Protection du corps .....	6
3.3 Chandails .....	6
3.4 Autre .....	6
4. Feuille d'alignement .....	7
4.1 Noms et numéros de joueurs .....	7
4.2 Capitaine et assistants .....	7
4.3 Joueur substitut.....	7
4.4 Signature du responsable .....	7
4.5 Quand la compléter.....	7
4.6 Numéro de chandail .....	7
5. Feuille de pointage .....	8
5.1 Numéro de match, date, endroit et nom de l'équipe.....	8
5.2 Noms et numéros de joueurs .....	8
5.3 Capitaine et assistants .....	8
5.4 Joueur substitut.....	8
5.5 Participation à un match.....	8
6. Déroulement des matchs .....	9
6.1 Durée des matchs .....	9
6.2 Échauffement.....	9
6.3 Changements de ligne .....	9
6.4 Repos.....	9
6.5 Fin du match .....	9

6.6	Résultat du match et feuille de pointage .....	9
6.7	Temps d'arrêt.....	9
6.8	Absence à un match .....	10
6.9	Retard à un match (système progressif) .....	10
6.10	Responsable en premiers soins.....	10
6.11	Divers.....	10
7.	Changement de match .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
7.1	Match annulé.....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
7.2	Demande de changement de match .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
8.	Classement final.....	11
8.1	Joueur valide.....	11
8.2	Déroulement d'un match .....	11
8.3	Total de points.....	11
8.4	Départage d'égalité .....	11
9.	Discipline.....	12
9.1	Règlements.....	12
9.2	Mesures disciplinaires.....	12
10.	Employés du secrétariat provincial .....	13

# 1. INTRODUCTION

## Un tournoi amical axé sur le respect

Nos règlements sont harmonisés au mieux avec les règlements de Hockey Canada. Dans ce document, vous trouverez toutes les précisions au niveau de l'inscription, de l'équipement, des feuilles d'alignements, des feuilles de pointage, du déroulement des matchs, des changements de matchs, du classement des équipes et des mesures disciplinaires.

Le comité organisateur se réserve le droit d'exclure du tournoi tout joueur ou équipe qui manquera de respect, et ce, sans possibilité de remboursement.

## Franc jeu

Nous instaurons depuis deux ans le Franc jeu visant la diminution du nombre d'infractions et, par le fait même, du risque de blessures. Nous attribuerons donc aux équipes un point supplémentaire (Point Franc Jeu) au classement général après chaque match si le total des punitions appelées contre leurs joueurs n'a pas dépassé 10 minutes par partie<sup>1</sup>. Ce point n'est pas attribué à une équipe qui ne se présenterait pas à son match. Il s'applique autant lors des rounds Robin que lors des phases finales.

Lors des phases finales, si des équipes se rendent en prolongation, l'équipe qui aura perdu son Franc jeu devra jouer le cinq (5) minutes avec un (1) joueur en moins.

Pour plus de détails : <http://www.hockey.qc.ca/fr/page/franc-jeu/introduction.html>

---

<sup>1</sup> En 2020, le nombre de minutes de punitions cumulées pour perdre le point Franc jeu est passé de 12 à 10 minutes

## 2. INSCRIPTION

### 2.1 ADHÉSION D'UN MEMBRE

Avant de pouvoir participer au tournoi, toute personne doit être un membre dûment enregistré du Réseau FADOQ.

**NOUVEAUTÉ** : AUCUNE inscription au Réseau FADOQ sur place pendant le tournoi.

Tout joueur ne respectant pas l'âge minimum ou les restrictions de sa catégorie sera disqualifié.

### 2.2 PROCÉDURE D'INSCRIPTION ÉQUIPE

Avant le premier février de l'année du tournoi, il est de la responsabilité de l'équipe de remplir le formulaire d'équipe. Le formulaire d'enregistrement doit être approuvé par le Réseau FADOQ. L'inscription est permise dans une catégorie seulement.

Il sera possible d'ajouter ou de modifier la composition de l'équipe après le premier février.

### 2.3 COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

Un nombre minimum de 11 et un maximum de 18 joueurs par équipe incluant le gardien de but seront acceptés.

## 3. ÉQUIPEMENT

### 3.1 PROTECTION DE LA TÊTE

Le port du casque avec protecteur facial complet ainsi que le protège-cou est obligatoire

Loi sur la sécurité dans les sports, chapitre S-3.1, R.1

### 3.2 PROTECTION DU CORPS

L'équipement usuel de protection est obligatoires épaulières, jambières, gants...

### 3.3 CHANDAILS

Le coordonnateur de tournoi doit s'assurer que les équipes n'ont pas la même couleur de chandails, et ce avant qu'ils embarquent sur la glace.

Les équipes doivent prévoir deux (2) séries de chandails.

### 3.4 AUTRE

Veillez prévoir des bouteilles d'eau en quantité suffisante pour vos joueurs.

## 4. FEUILLE D'ALIGNEMENT

### 4.1 NOMS ET NUMÉROS DE JOUEURS

Tous les prénoms, noms et numéros des joueurs présents doivent être indiqués sur la feuille d'alignement au complet.

### 4.2 CAPITAINE ET ASSISTANTS

Le capitaine doit être signalé par la lettre correspondante (C) à l'endroit approprié sur la feuille d'alignement.

### 4.3 JOUEUR SUBSTITUT

Lorsqu'une équipe utilise un joueur substitut, elle doit l'indiquer sur la feuille d'alignement à l'endroit approprié par les initiales J. S.

### 4.4 SIGNATURE DU RESPONSABLE

Avant le premier match, le responsable de l'équipe doit compléter la feuille d'alignement et signer celle-ci. Par la suite, le responsable n'aura qu'à la vérifier ou la modifier s'il y a lieu en faisant la demande au coordonnateur du tournoi.

### 4.5 QUAND LA COMPLÉTER

Les équipes doivent préparer la feuille d'alignement dans un délai raisonnable et la remettre au marqueur.

### 4.6 NUMÉRO DE CHANDAIL

Le numéro de chandail est considéré comme attribué à un joueur et doit être utilisé par le même joueur pour toute la durée du tournoi. Si par malchance, un joueur doit changer de numéro pour un match, l'équipe doit indiquer sur la feuille de pointage les deux (2) numéros du joueur de la façon suivante : ex. : le numéro 10 Jean Untel doit changer pour le 15. Inscrire : 15 (10) Jean Untel.

## 5. FEUILLE DE POINTAGE

### 5.1 NUMÉRO DE MATCH, DATE, ENDROIT ET NOM DE L'ÉQUIPE

Le numéro du match, la date, l'endroit du match ainsi que le nom de l'équipe doivent être indiqués à l'emplacement approprié.

### 5.2 NOMS ET NUMÉROS DE JOUEURS

Tous les prénoms, noms et numéros des joueurs présents doivent être indiqués sur la feuille de pointage au complet.

### 5.3 CAPITAINE ET ASSISTANTS

Le capitaine doit être signalé par la lettre correspondante (C) à l'endroit approprié sur la feuille de pointage.

### 5.4 JOUEUR SUBSTITUT

Lorsqu'une équipe utilise un joueur substitut, elle doit l'indiquer sur la feuille de pointage à l'endroit approprié par les initiales J. S.

### 5.5 PARTICIPATION À UN MATCH

On considère qu'un joueur a pris part à un match si son nom apparaît sur la feuille de pointage.



## 6. DÉROULEMENT DES MATCHS

### 6.1 DURÉE DES MATCHS

- 1 heure et 15 minutes (incluant le resurfaçage),
- Échauffement de trois (3) minutes,
- 2 périodes de vingt (20) minutes chronométrées.

### 6.2 ÉCHAUFFEMENT

La période d'échauffement débute aussitôt que les portes de sortie pour la surfaceuse sont fermées. Les rondelles doivent être ramassées dans un délai raisonnable. Au son du sifflet, les deux (2) équipes doivent obligatoirement être prêtes pour la mise au jeu. Une équipe qui n'est pas prête recevra une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu.

### 6.3 CHANGEMENTS DE LIGNE

Les changements de lignes sont autorisés en tout temps. Cependant, les joueurs prenant trop de temps, selon le jugement de l'arbitre, lors d'un arrêt de jeu pourraient recevoir une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu.

### 6.4 REPOS

L'officiel accordera un repos de deux (2) minute entre les périodes.

### 6.5 FIN DU MATCH

Tous les matchs sont à finir. Lors des rounds robins, un match peut se terminer par une égalité. À la fin du match, les joueurs doivent quitter la patinoire le plus rapidement possible.

### 6.6 RÉSULTAT DU MATCH ET FEUILLE DE POINTAGE

À la fin de chaque match, un arbitre/marqueur doit faire parvenir la feuille de pointage au coordonnateur, en main propre, déposé dans le pigeonnier ou par électronique.

### 6.7 TEMPS D'ARRÊT

Les équipes auront droit à un (1) temps d'arrêt de 30 secondes par match.

## **6.8 ABSENCE À UN MATCH**

Une équipe qui ne se présente pas à un match avec le minimum de onze (11) joueurs requis perdra le match par défaut ainsi que son point Franc Jeu. D'autres sanctions pourraient être prises.

## **6.9 RETARD À UN MATCH (SYSTÈME PROGRESSIF)**

Une équipe qui n'est pas présente à l'heure prévue pour le début du match se verra accorder les délais suivants incluant la période d'échauffement. De plus, une pénalité de deux (2) minutes lui est imposée pour avoir retardé le match. Après quoi, l'équipe perd par forfait (0-2) et n'obtiendra pas le point Franc Jeu.

- Retard de 5 minutes ou moins : Il y aura pénalité uniquement.
- Retard de 5 : 01 à 10 minutes : Pénalité et perte de la première période, un but accordé à l'équipe présente.
- Retard de plus de 10 minutes : Perte de la deuxième période et par conséquent de la partie, un second but est accordé à l'équipe présente.

## **6.10 RESPONSABLE EN PREMIERS SOINS**

Le ou la responsable en premiers soins doit :

- Minimalemant détenir une formation en premiers soins ;
- Être présent en tout temps près de la patinoire ;
- S'assurer qu'un local ou un espace soit dédié aux premiers soins soit accessible en tout temps et qu'il ou elle aura accès à une trousse de premiers soins ;
- Connaître le Plan d'action en cas d'urgence
- S'identifier auprès des officiels du match.
- Respecter la procédure d'intervention lorsqu'un joueur doit être accompagné sur la glace lors d'une blessure ;
- Donner les premiers soins en fonction de ses compétences ;
- Effectuer les interventions appropriées.

## **6.11 DIVERS**

L'accès au banc des joueurs est réservé pour les personnes âgées de 18 ans ou plus.

Dès qu'il y aura un écart de 5 buts durant une partie, le temps restant au chronomètre défilera sans arrêt jusqu'à la fin de la partie.

L'équipe dite receveur sera déterminée au hasard lors du round Robin.

## 7. CLASSEMENT FINAL

### 7.1 JOUEUR VALIDE

Un joueur ou un substitut devra avoir joué au moins 2 matchs lors du round Robin pour être admissible aux rounds de finale.

### 7.2 DÉROULEMENT D'UN MATCH

Lors des phases finales, s'il y a égalité à la fin du temps régulier, une période de prolongation de 5 minutes non chronométrées sera jouée à 4 contre 4. Puis, s'il y a toujours égalité, il y aura des tirs de barrage,

### 7.3 TOTAL DE POINTS

L'équipe avec le plus grand nombre de points sera classée en première position et toutes les autres équipes suivront selon leur nombre de points. Une partie gagnée donne 2 points, une partie nulle 1 point. Le différentiel obtenu pour un seul match ne sera jamais supérieur à 5 au tableau de classement, et ce, peu importe le nombre de buts réalisés ou alloués, au cours d'un match.

### 7.4 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 une 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 2e équipe si nécessaire et ainsi de suite :

- A. Le plus grand nombre de points.
- B. Le plus grand nombre de victoires.
- C. Le gagnant de la partie précédente, entre les équipes concernées, sera déclaré gagnant,
- D. Le meilleur différentiel : total des buts pour, moins le total des buts contre, de tous les matchs.
- E. L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu.
- F. L'équipe qui aura marqué le 1er but lors de la partie précédente, entre les équipes concernées, sera déclarée gagnante,
- G. Par tirage au sort.

## 8. DISCIPLINE

### 8.1 RÈGLEMENTS

Les pénalités mineures seront de 2 minutes chronométrées,

Il y aura expulsion du joueur s'il a plus de 3 punitions de 2 minutes dans un match,

Mises en échec non autorisées.

Lancers frappés complets autorisés dans la catégorie 50+ et 55+. Lancers frappés au niveau du genou autorisés dans la catégorie 60+. Les lancers frappés sont interdits dans les catégories 65+. Seules les lancées où la palette reste en contact avec la glace sont acceptées dans cette catégorie.

### 8.2 MESURES DISCIPLINAIRES

En cas de non-respect des règlements mentionnés précédemment, une mesure disciplinaire pourrait être appliquée. Cette mesure peut aller d'un avertissement à l'exclusion du tournoi.

#### DÉCISION (1<sup>RE</sup> ÉTAPE)

Le coordonnateur des événements de loisirs du Réseau FADOQ pourra, après constatation des faits, imposer des sanctions disciplinaires.

#### RÉVISION (2<sup>E</sup> ÉTAPE)

Une demande de révision peut être formulée au coordonnateur. Le capitaine du joueur fautif devra expliquer la situation.

#### APPEL (3<sup>E</sup> ÉTAPE)

Dans le cas d'une sanction sévère, une demande d'appel peut être formulée au coordonnateur par courriel.

## 9. EMPLOYÉS DU SECRÉTARIAT PROVINCIAL

### **Coordonnatrice des événements de loisirs**

Roxane Charette

Tél. : 514 252-3017, poste 3602

roxane.charette@fadoq.ca

### **Responsable des loisirs**

Karina Néron

Tél. : 514 252-3017, poste 3446

karina.neron@fadoq.ca

### **Soutien loisirs**

Linda Hurteau

Tél. : 514 252-3017, poste 3723

linda.hurteau@fadoq.ca