FADOQ

Coupe Hockey 50+
Cahier des règlements - Avril 2027

FADOQ
7665, boulevard Lacordaire, Montréal (Québec) H1S 2A7
Téléphone : 514 252-3017 Sans frais : 1 800 544-9058 Courriel : info@fadoq.ca

INTRODUCTION

Dans ce document, vous trouverez toute l'information nécessaire au bon déroulement du tournoi. Nos règlements sont harmonisés avec les règlements de Hockey Canada.

La Coupe du Québec 50+ est un tournoi amical axé sur le respect.

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

L'organisation a instauré depuis quelques années le Franc Jeu, visant à diminuer le nombre d'infractions et, par le fait même, le 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.

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 les cinq minutes avec un joueur en moins.

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

INSCRIPTION

ADHÉSION D'UN MEMBRE

Pour participer au tournoi, tous les joueurs doivent être un membre de la FADOQ.

AUCUNE inscription à la FADOQ sur place pendant le tournoi.

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

PROCÉDURE D'INSCRIPTION ÉQUIPE

Avant le 14 février de l'année du tournoi, il est de la responsabilité de l'équipe de remplir le formulaire d'équipe. Le formulaire devra être approuvé par la FADOQ. L'inscription est permise dans une catégorie seulement.

Il sera possible d'ajouter ou de modifier la composition de l'équipe en contactant l'équipe loisirs.

COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

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

ÉQUIPEMENT

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

PROTECTION DU CORPS

L'équipement usuel de protection est obligatoire : épaulières, jambières, gants, etc.

CHANDAILS

Les équipes doivent obligatoirement prévoir deux séries de chandails

Les capitaines doivent s'assurer que les équipes n'ont pas la même couleur de chandails, et ce avant qu'ils soient sur la glace.

BOUTEILLES D'EAU

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

FEUILLE D'ALIGNEMENT

Avant chacune des parties, le capitaine doit indiquer tous les prénoms, noms et numéros des joueurs présents sur la feuille d'alignement au complet.

Écrire lisiblement en lettre majuscule.

CAPITAINE

Indiquer le capitaine de l'équipe par la lettre (C) à l'endroit approprié sur la feuille d'alignement.

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.

NUMÉRO DE CHANDAIL

Le numéro de chandail attribué à un joueur 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 numéros du joueur de la façon suivante.

Ex. : le numéro 10 Jean Untel doit changer pour le 15. Inscrire : 15 (10) Jean Untel.

FEUILLE DE POINTAGE

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.

NOMS ET NUMÉROS DE JOUEURS

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

CAPITAINE

Indiquer le capitaine de l'équipe par la lettre (C) à l'endroit approprié sur la feuille de pointage.

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.

PARTICIPATION À UN MATCH

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

DÉROULEMENT DES MATCHS

DURÉE DES MATCHS

- 1 heure et 15 minutes (incluant l'entretien de la glace)
- Échauffement de trois minutes
- 3 périodes de 12 minutes chronométrées

ÉCHAUFFEMENT

La période d'échauffement débute aussitôt que les portes de sortie pour la surfaceuse sont fermées.

- **Chaque équipe est responsable d'apporter ses rondelles pour l'échauffement. En cas d'oubli, l'organisation du tournoi ne fournira pas de rondelles.**

À la fin de l'échauffement, les rondelles doivent être ramassées dans un délai raisonnable. Au son du sifflet, les deux 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.

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.

REPOS

L'officiel accordera un repos d'une minute entre les périodes.

FIN DU MATCH

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

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 ou déposée dans le pigeonnier.

TEMPS D'ARRÊT

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

NOMBRE DE JOUEURS PAR MATCH

Toutes les équipes doivent débuter le tournoi avec un minimum de 11 joueurs inscrits. Voir point 2.3.

Pour des raisons majeures et avec approbation de l'organisation, une équipe pourrait se présenter avec un minimum de huit joueurs plus un gardien pour poursuivre le tournoi.

En cas de non-respect de ce règlement, l'équipe perdra le match par défaut ainsi que son point Franc Jeu. D'autres sanctions pourraient être prises.

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 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.

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.

CLASSEMENT FINAL

JOUEUR VALIDE

Un joueur ou un substitut devra obligatoirement être inscrit avant le tournoi, sur la liste officielle des joueurs, pour être admissible aux rondes de finale.

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 chronométrées sera jouée à 3 contre 3. Puis, s'il y a toujours égalité, il y aura des tirs de barrage.

Tirs de barrage :

3 joueurs par équipe effectueront un tir en alternance

- L'équipe receveuse décide s'il débute ou termine la fusillade
- Si égalité, un joueur par équipe, en alternance, effectuera un tir, jusqu'à ce qu'il ait un gagnant
- Tous les joueurs de l'équipe doivent s'élancer avant de permettre un 2^{e} tir

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.

DÉPARTAGE D'ÉGALITÉ

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 ou plusieurs équipes, toutes ces équipes seront départagées en fonction des critères suivants :

1. Le plus grand nombre de points.
2. Le plus grand nombre de victoires.
3. Le gagnant de la partie disputée, entre les équipes concernées, sera déclaré gagnant. *
4. Le meilleur différentiel : total des buts pour, moins le total des buts contre, de tous les matchs.
5. L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu.
6. L'équipe qui aura marqué le 1er but lors de la partie disputée, entre les équipes concernées, sera déclarée gagnante. *
7. Par tirage au sort.

**Si les équipes n'ont jamais joué ensemble, on passe au critère suivant.*

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.

DISCIPLINE

RÈGLEMENTS

Les pénalités mineures seront de 2 minutes chronométrées.

Il y aura expulsion du joueur à la 4e punition de 2 minutes dans un match.

Mises en échec non autorisées.

Lancers frappés complets autorisés dans la catégorie 50+ et 60+.

Lancers frappés au niveau du genou autorisés dans la catégorie 65+ et 70+.

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.

Les responsables du tournoi (employés Fadoq et arbitre en chef) se réservent le droit de prendre la décision finale.

POUR PLUS D'INFORMATION

Renseignements généraux :

Roxane Charette

514 252-3017, poste 3602

Courriel : roxane.charette@fadoq.ca

Karina Néron

514 252-3017, poste 3446

Courriel : karina.neron@fadoq.ca

FADOQ

Site internet : www.fadoq.ca

Merci à notre Grand partenaire et commanditaire



à notre partenaire



avec la participation financière de

