



TOURNOI PROVINCIAL M11 DE VERDUN

Table des matières

1. Coordonnées p.3
2. Inscriptions p.4
3. Acceptation p.4
4. Documents p.5
5. Compétition & Déroulement p.5
6. Joueurs & officiel de l'équipe p.6
7. Fusillade p.7
8. Généralité p.9

1- Coordonnées :

Auditorium de Verdun 4110 Boul. Lasalle, Verdun (QC) H4G 2A5

- Site Web :
- [Tournoi Provincial M11 de Verdun | 30e édition | TOURNOI PROVINCIAL M11 DE VERDUN](#)
- Courriel : info@tournoihockeyverdun.ca
- Cellulaire : 438-825-8929

Date importante à se rappeler :

- 24 décembre 2026 : date limite pour transmettre au tournoi tous les documents demandés par le comité.
- 18 au 31 janvier 2027 : 30e Tournoi Provincial de Verdun

2- Inscription

- Tout formulaire envoyé par le tournoi doit être rempli et retourné dans les délais prévus sans quoi, le tournoi se donne le pouvoir de refuser une équipe pour non-respect des délais.
- Toutes les inscriptions doivent être faites avant le 15 novembre 2026
- Les frais d'inscriptions sont de 975 \$.
- Aucune inscription ne sera prise en compte si le paiement au montant requis n'est pas reçu.

3- Acceptation

- Les équipes acceptées ou refusées seront avisées de leur acceptation ou de leur refus dès que possible.
- Le tournoi se déroule du 18 au 31 janvier 2027. TOUTES LES ÉQUIPES SANS EXCEPTION doivent s'attendre à jouer durant cette période.

4- Documents requis

- T-112
- Calendrier de la saison
- Les 5 dernières feuilles de pointage de la saison
- Le gérant ou la gérante de l'équipe se doit d'avoir tous les documents en sa possession et de les faire vérifier par le registraire du tournoi.

5- Compétition et Déroulement

- C'est un tournoi
- Chaque équipe jouera un minimum de 3 parties
- Les équipes auront 3 minutes de période d'échauffement avant le début du match.
- Temps des périodes : 2 périodes de 10 minutes et 1 période de 12 minutes, temps arrêté. (réf : Art.9.2.3 Hockey Québec)
- La surface de la glace sera refaite entre la 2e et 3e période.
- Les équipes ont droit à 1 temps d'arrêt de 30 secondes.
- Le nombre de joueurs minimum pour débiter une partie est de 6 joueurs et 1 gardien. (réf : Art :7.2.1 A Hockey Québec)
- Après la 2e période, si le différentiel est de 7 buts ou plus, la 3e période sera à temps continu.
- En cas d'égalité il y aura une période prolongation de 5 minutes à temps arrêté avec un alignement de 3 joueurs par équipe plus 1 gardien. (Art : 9.6.1 B)
- En cas de perte de franc jeu l'équipe adverse rajoutera un joueur durant la prolongation. (Art : 9.6.1 B)
- Après cette période de surtemps, si l'égalité persiste il y aura une fusillade. (Art : 9.6.2 Hockey Québec)

6- Joueurs et Membres de l'équipe

- Une équipe doit se présenter au début du match avec un minimum de six (6) joueurs plus un (1) gardien de but.
- Après le début d'un match, si une équipe n'est pas en mesure de placer sur la glace le nombre de joueurs requis par le jeu (1 gardien de but et cinq (5), quatre (4) ou trois (3) autres joueurs selon les punitions), l'officiel met fin au match, fait rapport sur la feuille de match et l'équipe en cause perd le match.
- Un maximum de 18 joueurs plus un (1) ou deux (2) gardiens de but seront permis.
- Tout joueur blessé ne peut pas être au banc des joueurs pendant un match à moins d'être habillé comme tout autre joueur qui participe à un match.
- Seuls les joueurs et le personnel qui sont sur le T-1 12 ont la permission de se trouver sur le banc des joueurs.
- Un maximum de 5 membres de l'équipe peut être derrière le banc.

7- Fusillade

- À la suite de la période de surtemps, s'il y a égalité entre les deux (2) équipes, l'entraîneur enverra trois (3) joueurs 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 1^{re} 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 2^e fois.
- Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la période de surtemps est admissible à participer à la fusillade.
- La fusillade se déroulera de la façon suivante :
 1. L'équipe qui reçoit, a le choix de déterminer si elle débutera ou non la fusillade.
 2. Après que le choix est fait, l'équipe désignée envoie son 1^{er} joueur qui tente de déjouer le gardien de but adverse. Ensuite le 1^{er} 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.
 3. 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 tir.
 4. Les règles de jeu des tirs de punition s'appliquent.
 5. Les tirs se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux (2) gardiens de but n'est accepté.
 6. L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante.
- Lorsqu'un 2^e ou un 3^e 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 1^{er} 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.

8- Généralité

- **Vestiaires** : Les équipes doivent se présenter à leur vestiaire désigné, trente (30) minutes avant le début du match. Seuls les joueurs enregistrés, les bénévoles de l'équipe et les officiels du tournoi auront accès aux vestiaires. Les équipes doivent libérer les vestiaires au plus tard vingt (20) minutes après leur match.
- **Chandails** : l'équipe locale portera les couleurs foncées et l'équipe visiteur portera les couleurs pâles.
- **Conduite Générale** : Tout joueur ou membre d'une équipe ayant une conduite personnelle préjudiciable sera expulsé du tournoi.

BON TOURNOI !