

Règlements du Tournoi Mousquiri
61^e édition
2 au 15 février 2026

1. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX.....	3
1.1 Tournoi Sanctionné	3
1.2 Nom officiel du Tournoi.....	3
1.3 Dates du tournoi	3
1.4 Adresse de l'aréna	3
1.5 Lieu et adresse de l'enregistrement des équipes.....	3
1.6 Adresse du tournoi.....	3
1.7 Frais d'inscription et admission	4
1.8 Abandon d'une équipe.....	4
1.9 Registration	4
1.10 Enregistrement des équipes	4
1.11 Laissez-passer pour les joueurs et instructeurs	4
1.12 Éligibilité des joueurs	5
2. RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU TOURNOI.....	5
2.1 Règlements de Hockey Québec	5
2.2 Franc jeu.....	5
2.3 Feuille de pointage.....	5
2.4 Nombre minimum et maximum de joueurs	6
2.5 Chandails.....	6
2.6 Chambre / banc / bout de patinoire	6
2.7 Joueurs réguliers / affiliés	7
2.8 Horaire des parties.....	7
2.9 Accès au passage & aux chambres	7
2.10 Contact Physique et Mise en échec	7
2.11 Protêt	7



3. DÉROULEMENT DES JOUTES	8
3.1 Durée des joutes	8
3.2 Différence de 7 buts	8
3.3 Période d'échauffement.....	8
3.4 Poignée de main.....	8
3.5 Fin de période	8
3.6 Période de repos	8
3.7 Retour après la période de repos	9
3.8 Temps d'arrêt	9
3.9 Égalité après 3 périodes réglementaires (pendant le tournoi à la ronde)	9
4. PÉRIODES DE SURTEMPS (après le tournoi à la ronde)	9
4.1 Partie à finir.....	9
4.2 Exceptions – prolongation en demi-finales & finales.....	10
4.3 Fusillade	10
5. DÉPARTAGE D'ÉGALITÉ.....	11
5.1 Critères de départage	11
6. COMITÉ DE DISCIPLINE	11
7. DOCUMENTS EXIGÉS.....	12
7.1 Feuille de match	12
8. ÉQUIPEMENTS.....	13
8.1 Équipements obligatoires	13
9. SORTIE DES CHAMBRES	13
10. TROPHÉES ET MÉDAILLES.....	13
11. RÈGLEMENTS SPÉCIAUX.....	14
11.1 Interruption majeure.....	14
11.2 Klaxon Hockey	14
12 TOLÉRANCE ZÉRO VISANT LES COMPORTEMENTS INADÉQUATS	14



1. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

1.1 Tournoi Sanctionné

Ce tournoi étant sanctionné par Hockey Québec seules les équipes affiliées à HOCKEY QUÉBEC ou organismes reconnus par cette dernière peuvent y participer.

1.2 Nom officiel du Tournoi

Tournoi National M11 Mousquiri de Richmond

1.3 Dates du tournoi

Du 2 au 15 février 2026

1.4 Adresse de l'aréna

Aréna P.E. Lefebvre
800 rue Gouin
Richmond (Québec) Canada J0B 2H0

1.5 Lieu et adresse de l'enregistrement des équipes

Aréna P.E Lefebvre
800 rue Gouin
Richmond (Québec) J0B 2H0

A noter que le gérant doit se rendre au local de la registration qui est situé dans l'aréna.

1.6 Adresse du tournoi

Tournoi National M11 Mousquiri de Richmond
C.P. 3125, Richmond (Québec) Canada J0B 2H0
Tel.: Jocelyne Morel, présidente : 819-620-8489 cellulaire.
Annie Daigle, registraire : 819-212-3861 cellulaire.



1.7 Frais d'inscription et admission

1100 \$ CAD par équipe (Taxes incl.) : Équipe du Québec 1200 \$
CAD par équipe (Taxes incl.) : Équipe hors du Québec Aucun frais
d'entrée à l'aréna.

1.8 Abandon d'une équipe

Si une équipe abandonne avant le début du tournoi après avoir été acceptée, elle perdra ses frais d'inscription et admission, et son abandon sera soumis pour enquête au Comité de Discipline de sa région.

1.9 Registration

Courriel : tournoimousquiri@gmail.com Durant le tournoi : 819-212-3861
Registraire: Annie Daigle; English information : Tim Dalton

1.10 Enregistrement des équipes

Les équipes devront se présenter UNE HEURE AVANT LES JOUTES
Le gérant(e) doit se rendre au bureau du registraire situé dans l'ARÉNA.

EXCEPTION : Lors des joutes durant la semaine (lundi au jeudi) pour les équipes qui jouent à 16h30, elles pourront arrivés une demi-heure avant leur partie.

1.11 Laissez-passer pour les joueurs et instructeurs

Les laissez-passer pour les joueurs (le nombre inscrit sur le T-112) et les responsables d'équipe (**maximum de cinq (5) laissez-passer**) seront remis à l'arrivée de l'équipe.

Ces laissez-passer doivent rester fixés aux vêtements durant tout le tournoi.

1.12 Éligibilité des joueurs

Les joueurs nés entre le 1^{er} janvier 2015 et le 31 décembre 2016 sont éligibles à participer au tournoi et être inscrits sur la liste des joueurs.

Seuls les joueurs qui figurent sur les documents de l'équipe remis à l'organisation avant le début du tournoi pourront être ajoutés à l'équipe.

2. RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU TOURNOI

2.1 Règlements de Hockey Québec

Les règlements de jeu sont ceux de HOCKEY QUÉBEC et de l'A.C.H.A. ainsi que ceux du tournoi.

2.2 Franc jeu

Les points Franc-jeu sont appliqués à toutes les classes. Durant la ronde préliminaire, les points Franc-jeu seront appliqués pour déterminer le classement des équipes en vue des rondes suivantes.

La norme des minutes de punition :
10 minutes & moins = 1 point Franc jeu
11 minutes & plus = 0 point

2.3 Feuille de pointage

2.3.1 Une heure AVANT chaque match, l'entraîneur du match doit entrer son alignement et signer la feuille de pointage dans Spordle reconnue par HOCKEY QUÉBEC.

2.3.2 Cinq (5) personnes sont admissibles derrière le banc. Ces personnes doivent être membre de Hockey Québec ou d'une association reconnue et leurs noms doivent être inscrits sur la feuille de pointage, à défaut de quoi l'équipe perdra le match s'il y a contestation d'éligibilité qui fait preuve que la personne était inéligible.

Au besoin et avant la partie, le gérant de l'équipe ou un responsable de l'équipe doit venir au bureau du Registraire pour tout changement sur la feuille de match, joueur affilié/joueur absent, changement de numéro de chandail et personnel de banc.

2.4 Nombre minimum et maximum de joueurs

2.4.1 Au simple lettre, une équipe doit se présenter au début d'un match avec un minimum de huit (8) joueurs en uniforme plus un (1) gardien de but.

2.4.2 Au double lettre (compétition), une équipe doit se présenter au moins avec dix (10) joueurs en uniforme au début d'un match, plus un (1) ou deux (2) gardiens de but.

2.4.3 Délai ou retard à un match :

Une équipe qui n'est pas présente à l'heure prévue pour le début du match se verra accorder un délai de quinze (15) minutes et ce, incluant la période d'échauffement, afin qu'elle présente le nombre minimal de joueurs sur la patinoire pour débiter le match. De plus, une pénalité de deux (2) minutes lui est imposée pour avoir retardé le match. Après ce délai, l'équipe perd par forfait (0-1) ainsi que son point Franc Jeu.

2.4.4 Chaque équipe peut compter dix-neuf (19) joueurs maximums en uniforme soit : dixsept (17) joueurs et un (1) ou deux (2) gardiens.

2.5 Chandails

L'équipe « local » porte le **gilet foncé** et l'équipe « visiteur » porte le **gilet pâle**. Si la couleur des gilets des équipes en cause ne fait pas contraste, le responsable des équipements fournira à l'équipe locale une autre série de gilets.

Toute équipe qui refuse de se conformer à cette décision peut être disqualifiée du tournoi.

2.6 Chambre / banc / bout de patinoire

2.6.1 Le choix de la chambre, du banc et du bout de la patinoire est déterminé par le tournoi, à l'exception des finales qui se fait par un tirage au sort.

2.6.2 En demi-finale l'équipe ayant obtenue la meilleure fiche, sera l'équipe « local ».

2.7 Joueurs réguliers / affiliés

Aucun joueur de l'équipe régulière ne pourra être inscrit sur la liste de joueurs après la première joute, cependant le ou les joueurs affiliés (J.A) pourront être inscrits sur la liste des joueurs à chaque joute pendant le tournoi. Pour ce faire, le gérant doit en avertir le registraire avant la joute.

Aucun joueur affilié ne peut prendre part à un match si l'équipe aligne tous les joueurs apparaissant sur l'enregistrement d'équipe.

2.8 Horaire des parties

Les équipes devront respecter l'horaire, AUCUNE DEMANDE DE CHANGEMENT ne sera prise en considération par la direction du tournoi. Une partie peut commencer 15 min. avant l'heure prévue de l'horaire lorsque les deux équipes sont prêtes et d'accord pour commencer.

2.9 Accès au passage & aux chambres

2.9.1 Seul le gérant, les instructeurs, le préposé à la sécurité ainsi que les joueurs prenant part à la partie seront admis dans la chambre, avant, pendant et après la joute.

2.9.2 Les parents ne sont pas admis dans le passage et dans la chambre des joueurs. Le laissez-passer est obligatoire.

2.9.3 La direction du tournoi ne sera pas responsable des accidents, pertes de biens qui surviendront aux équipes.

2.10 Contact Physique et Mise en échec

2.10.1 Le CONTACT PHYSIQUE et la MISE EN ÉCHEC sont absolument prohibés et interdits pendant le tournoi.

2.11 Protêt

La procédure pour un protêt est identique à l'article 7.4 des Règlements de Hockey Québec

3. DÉROULEMENT DES JOUTES

3.1 Durée des joutes

Les joutes seront de DEUX (2) périodes de DIX (10) minutes chronométrées et d'UNE (1) période de QUINZE (15) minutes chronométrées

3.2 Différence de 7 buts

Advenant une différence de SEPT (7) buts ou plus entre les équipes, APRÈS LA 2^e PÉRIODE, le temps sera continu pour la balance de la partie. Si l'écart est réduit à moins de SEPT (7) buts, le temps sera quand même continu. Les punitions demeurent chronométrées. Aucun temps d'arrêt durant cette période .

EXCEPTION : Lors des demi-finales et des finales, même s'il advient une différence de 7 buts ou plus, le temps sera chronométré. Aucun temps d'arrêt durant cette période.

3.3 Période d'échauffement

Une période d'échauffement de trois (3) minutes est alloué à chaque équipe avant chaque joute.

3.4 Poignée de main

La poignée de main entre les 2 équipes se fait avant le début de la partie.

3.5 Fin de période

À la fin de chaque période, tous les joueurs doivent demeurer à leur banc respectif ou le banc de punition jusqu'à l'avis de l'arbitre. Les visiteurs seront les premiers à quitter la glace à moins d'avis contraire par l'arbitre. Le refus de se plier aux ordres de l'arbitre résultera en une punition mineure de banc.

3.6 Période de repos

Il y aura une période de repos entre la deuxième (2^e) et la troisième (3^e) période pour permettre la réfection de la glace. Advenant une supplémenaire, il n'y aura pas de période repos entre la 3^e période et la période supplémenaire.

3.7 Retour après la période de repos

Après le resurfaçage de la glace lors d'un match, seulement 5 joueurs et le gardien de chaque équipe seront autorisés sur la glace. Les joueurs restants se dirigeront directement vers leurs bancs respectifs. Une pénalité de retard de (2) minutes sera accordée à toute équipe qui ne respecterait pas cette règle.

3.8 Temps d'arrêt

Un temps d'arrêt de 30 sec. par équipe sera accordé.

3.9 Égalité après 3 périodes réglementaires (pendant le tournoi à la ronde)

En cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaires, 1 point sera accordé à chacune des équipes.

4. PÉRIODES DE SURTEMPS (après le tournoi à la ronde)

4.1 Partie à finir

Pour tous les tournois sanctionnés par Hockey Québec, après l'application des règles de la formule Franc Jeu **lorsque les parties sont à finir**, en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaire, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :

- 4.1.1 Une seule période supplémentaire de cinq (5) minutes à temps arrêté, avec un alignement de quatre (4) 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. Si une des deux formations qui s'affrontent a perdu son point franc-jeu, cette dernière jouera en infériorité numérique quatre (4) contre trois (3) pendant les deux premières minutes de la 1^{ière} prolongation. Le premier but marqué met fin au match.
- 4.1.2 Après cette période de surtemps de cinq (5) minutes, si l'égalité persiste il y aura fusillade tel que stipulé à l'article 4.2.2.

4.2 Exceptions – prolongation en demi-finales & finales

- 4.2.1 Lors des matchs de demi-finales et de finales en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaire, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :
- Il y aura une période supplémentaire de dix (10) minutes à temps arrêté avec un alignement 4 contre 4 à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur(s) punition(s). Si une des deux formations qui s'affrontent a perdu son point franc-jeu, cette dernière jouera en infériorité numérique quatre (4) contre trois (3) pendant les deux premières minutes de la 1^{ière} prolongation. L'entraîneur de l'équipe fautive doit désigner un joueur pour purger cette punition majeure. L'entraîneur peut désigner un joueur qui n'était pas sur la glace au moment de l'infraction. Le premier (1^{er}) but met fin au match.
- 4.2.2 Si l'égalité persiste après cette période de surtemps de dix (10) minutes, il y aura FUSILLADE.

Après le match s'il y a égalité entre les deux (2) équipes, l'officiel demande à l'entraîneur de désigner trois (3) joueurs pour la première ronde de la fusillade. 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. Advenant encore une égalité après cette première ronde l'entraîneur désignera un à la fois les joueurs qui participeront à la fusillade. Tous les joueurs devront participer à la fusillade (à l'exception du gardien de but) avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois.

- 4.2.3 Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin d'une ou des périodes de surtemps est éligible à participer à la fusillade.

4.3 Fusillade

- 4.3.1 La fusillade se déroulera de la façon suivante:
- L'équipe qui reçoit (receveur) a le choix de déterminer si elle débute ou non la fusillade.
 - 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.
 - 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.
 - Les règles de jeu des tirs de punitions s'appliquent.
 - Les lancers se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux gardiens de but ne sera accepté. ○ L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante.

- 4.3.2 Lorsqu'un deuxième (2^e) ou troisième (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 très bien 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 a effectué un tir vers le but. À la suite des trois (3) périodes réglementaires, s'il y a des supplémentaires et fusillade, le pointage final sera d'UN seul but de plus pour l'équipe gagnante. Franc-jeu ne s'applique pas en période de surtemps

5. DÉPARTAGE D'ÉGALITÉ

5.1 Critères de départage

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 (1^{re}) 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 (2^e) 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.
- F. L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu.
- G. Par tirage au sort.

Note : 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.

6. COMITÉ DE DISCIPLINE



- Le tournoi est pourvu d'un comité de discipline formé de cinq (5) personnes.
- La Direction du Tournoi se réserve le privilège d'apporter des changements à **tous règlements** ou à l'horaire afin d'assurer la bonne marche du Tournoi.
- S'il le juge approprié, l'arbitre en charge et/ou le comité de discipline peut revoir, modifier ou corriger le contenu d'une feuille de match afin de la rendre conforme aux événements. Les sanctions seront alors établies ou révisées en conséquence.

7. DOCUMENTS EXIGÉS

Chaque équipe participante doit obligatoirement fournir par courriel à : tournoimousquiri@gmail.com les documents suivant avant le début de la première joute de l'équipe;

Les documents transmis doivent être clairs et numérisés en format pdf, png ou jpg.

- Calendrier de la saison régulière
- Feuilles de match des 5 dernières parties

7.1 Feuille de match

Une photocopie de la feuille de match sera remise à la demande seulement (vous pouvez voir la feuille de match sur Spordle).

8. ÉQUIPEMENTS

8.1 Équipements obligatoires

En tout temps durant le match, tous les joueurs incluant le(s) gardien(s) de but doivent porter les équipements protecteurs suivants:

- a) Un casque protecteur dûment approuvé par L'A.C.N.O.R. (C.S.A.).
- b) Un protecteur facial complet dûment approuvé par L'A.C.N.O.R. (C.S.A.).
- c) Un protège cou dûment approuvé par le Bureau de Normalisation du Québec (B.N.Q.):
 - Couvrant toute la face antérieure du cou situé entre sa base et l'extrémité supérieure de la pomme d'Adam;
 - Fait d'un matériau empêchant un coup de lame de patin de couper ou de lacérer la partie protégée du cou;
 - Conçu de façon à empêcher son déplacement au cours du jeu;
- d) Le(s) gardien(s) de but doit (doivent) porter un protecteur de gorge rigide en plus de tous les équipements protecteurs cités dans les paragraphes précédents.
- e) L'officiel en charge du match doit refuser la permission de jouer à tout membre n'ayant pas l'équipement requis. (Sauf pour les équipes de l'extérieur du Québec.)

N.B.: Le port du protège cou et d'un protecteur de gorge rigide n'est pas obligatoire pour les joueurs des équipes provenant de l'extérieur du Québec.

9. SORTIE DES CHAMBRES

Le gérant de l'équipe doit voir à ce que la chambre des joueurs soit libérée vingt 20 minutes APRÈS LE MATCH.

10. TROPHÉES ET MÉDAILLES

- Tous les finalistes reçoivent une médaille d'argent et les champions, une médaille d'or, à l'effigie de la mascotte MOUSQUIRI.
- Les champions se verront remettre le trophée perpétuel de leur classe. Une bannière sera remise à l'équipe championne.
- Un souvenir de MOUSQUIRI est remis à chacun des joueurs participants, et une surprise est réservée aux joueurs qui célèbrent leur anniversaire pendant le Tournoi.



11. RÈGLEMENTS SPÉCIAUX

11.1 Interruption majeure

En cas d'interruption majeure, telle que (tempête de verglas, tempête de neige majeure, panne électrique prolongée, ou qui pourrait causer un retard majeur dans le calendrier) qui pourrait être identifiée comme une raison de sécurité pour les équipes qui voyagent, le comité du tournoi se réserve le droit de suspendre les activités. Les gagnants des matchs annulés seront déterminés par tirage au sort, afin de passer au tour suivant.

11.2 Klaxon Hockey

L'utilisation de Klaxon à air comprimé ou Klaxon alimenté par une batterie durant les matchs sous la juridiction de Hockey Québec est interdite.

12 TOLÉRANCE ZÉRO VISANT LES COMPORTEMENTS INADÉQUATS

L'organisation du tournoi se réserve le droit de soumettre au comité de discipline, tout comportement jugé reprochable ou inapproprié envers les membres de l'organisation du tournoi, un bénévole, un employé du centre sportif ou toutes autres personnes venues nous visiter, de la part d'un joueur, d'un membre de l'équipe d'entraîneurs, d'un accompagnateur ou d'un parent d'une équipe participante.

Le comité de discipline pourra imposer une sanction pouvant aller, jusqu'à la disqualification de l'équipe à laquelle est liée la personne fautive.