



2024-2025

M11-M13 PROVINCIAL

RÈGLEMENT DU TOURNOI

Table des matières

Informations sur les contacts	3
Directeur du tournoi :	3
Trésorier du tournoi :	3
Adresse de l'arène :	3
Bureau du tournoi	3
Format/règles du tournoi :	3
Attentes le jour du match :	4
Règlement de Hockey Québec concernant les tournois	4
7.1 Principes de base	4
7.2.2 Nombre maximum de joueurs	4
7.2 Conditions préalables à un jeu.....	4
7.2.1 Nombre minimum de joueurs	4
7.2.3 Feuilles de score	5
7.2.4 Nombre de jeux par jour	5
7.2.5 Équipements de protection	5
7.2.6 Officiels de jeu	6
7.2.7 Membre suspendu	6
7.2.9 Retard ou arrivée tardive à un match	6
7.3.2 Comportement antisportif	7
7.4 Protestation	7
7.5 Code de discipline	8
7.5.1 Agresseur - Instigateur - 3ème homme (toutes divisions confondues)	8
7.5.2 Combattre	8
7.5.3 Contrôle du corps par derrière et contact avec la tête.....	8
7.5.4 Faute de jeu ou faute lourde.....	8
7.5.5 Pénalités de match (toutes divisions)	8
7.5.7 Expulsion d'un officiel d'équipe (toutes divisions).....	9
7.5.8 Annulation des suspensions automatiques	9
7.7.8 Utilisation du klaxon interdite	9
9.3.3 Tournoi provincial.....	9
9.5.7 Sanction disciplinaire à l'encontre d'une équipe	9
Organisation des jeux et règles spécifiques.....	10
9.6.1 Calendrier des matchs.....	10
9.6.2 Nombre maximal de matches	10
9.6.3 Heure de début au plus tôt	10
9.6.5 Différence de sept buts (Mercy Rule)	10
9.6.6 Vérification des signatures	Error! Bookmark not defined.
9.6.7 L'équipe ne se présente pas à un match.....	10
Réglementation des heures supplémentaires	10
9.7.1 Périodes d'heures supplémentaires	10

9.7.2 Tir à l'arc	11
9.8 Rupture d'égalité.....	12
9.9.5 Acteurs affiliés	12

Informations sur le contact

Directeur du tournoi :

Andrew Casey

Courriel : Andrew.casey@dollardhockey.ca

Téléphone : (514) 668-9151 514-668-9151

Trésorier du tournoi :

Michelina Sardella

Courriel : accounting@dollardhockey.ca

Adresse de l'arène :

12001 Boulevard De Salaberry Porte #2 Entrée

Dollard-Des-Ormeaux, Québec

H9B 2A7

Bureau du tournoi

Identique à l'adresse de l'arène, mais salle H-194 ou H-183

Format/règles du tournoi :

- **3 jeux garantis**
- **Pour M11, M13 et M15, 2 périodes de 10 minutes plus 1 période de 12 minutes seront jouées.**
- **Toutes les équipes ont droit à un temps mort de 30 secondes.**
- **Toutes les équipes "Away" (définies par 50KM et plus de Dollard-Des-Ormeaux) commenceront le vendredi dès 9:00AM.**
- **M13-A n'est qu'une division à 4 équipes, les 2 premiers au classement iront en finale.**
- **M13- B : Nous avons 2 divisions de 5 équipes, les 2 premiers de chaque division se rencontreront en demi-finales. Nous aurons un match croisé dans le tour initial.**
- **M11- A, M11-B, M11-C et M13-C auront 2 divisions de 4 équipes avec les deux premiers de chaque division se rencontrant en demi-finale.**
- **Toute la glace sera refaite avant le début du match.**
- **Pour les demi-finales et les finales, la glace sera refaite toutes les 2 périodes.**
- **Les équipes doivent soumettre le formulaire T-112, les 5 dernières feuilles de score et le calendrier de l'équipe par courrier électronique, 72 heures avant le premier match.**

- **En raison de problèmes météorologiques potentiels, nous nous réservons le droit d'apporter des modifications sans préavis.**
- **Tous les matchs peuvent commencer jusqu'à 15 minutes plus tôt.**
- **L'organisateur du tournoi se réserve le droit d'apporter des modifications sans préavis ou avec un préavis limité.**
- **Les prolongations et les tirs au but ne s'appliquent qu'aux demi-finales et aux finales.**

Attentes du jour du match :

À votre arrivée au Centre civique, veuillez vous rendre au H-194 (Bureau officiel du tournoi) pour vous inscrire et effectuer les vérifications nécessaires.

Règlement de Hockey Québec concernant les tournois

7.1 Principes de base

Les règles de jeu officielles reconnues par Hockey Québec sont celles de Hockey Canada à moins d'avis contraire de Hockey Québec.

7.2.2 Nombre maximum de joueurs

A. Chaque équipe peut avoir un maximum de 19 joueurs en uniforme pour un match, répartis comme suit : 17 joueurs et un (1) ou deux (2) gardiens de but. Lors des matchs d'exhibition de pré-saison, le nombre maximum de joueurs en uniforme est de 20 répartis comme suit : 17 joueurs et trois (3) gardiens de but.

B. Aux niveaux junior et senior, 20 joueurs sont autorisés, conformément aux règlements de Hockey Canada.

7.2 Conditions préalables pour un jeu

7.2.1 Nombre minimum de joueurs

A. Au niveau simple lettre, lors de la saison régulière, des séries éliminatoires et des championnats régionaux, une équipe doit se présenter au début du match avec un minimum de six (6) joueurs en uniforme et un (1) gardien de but.

B. Au niveau triple et double lettre, une équipe doit se présenter au début du match avec un minimum de 10 joueurs en uniforme plus un (1) ou deux (2) gardiens de but.

C. Si, au cours de la même saison, une équipe enfreint une deuxième fois cette règle, elle sera suspendue jusqu'à ce qu'une enquête soit menée par le conseil d'administration compétent.

D. Si, après le début d'un match, une équipe n'est pas en mesure d'avoir le nombre requis de joueurs sur la glace (1 gardien de but et cinq (5), quatre (4) ou trois (3) autres joueurs selon les pénalités purgées), l'arbitre mettra fin au match, rapportera les circonstances sur la feuille de pointage et l'équipe fautive perdra le match.

7.2.3 Feuilles de score

A. Avant chaque match, l'entraîneur de ce match doit valider électroniquement ou signer la feuille de pointage officielle telle que reconnue par Hockey Québec ou la carte d'alignement officielle de la ligue.

B. Toute personne officiant derrière le banc des joueurs doit être membre de l'équipe et son nom doit figurer sur la feuille de match, faute de quoi l'équipe perd le match si son éligibilité est contestée et qu'il est prouvé que cette personne était en fait inéligible.

C. Lorsqu'une équipe utilise un joueur affilié pour un match, elle doit le désigner en utilisant les lettres "A.P." sur la feuille de match.

Le nom du ou des joueurs absents doit être rayé. Avant de déterminer l'éligibilité d'un joueur affilié, le comité de discipline approprié doit faire enquête avant de prendre sa décision. **Après la première (1ère) infraction, l'entraîneur recevra un avertissement, mais en cas d'infraction répétée, l'entraîneur sera suspendu pour un (1) match.**

D. Sauf preuve du contraire acceptée par la commission de discipline concernée, tout membre est considéré comme ayant participé à un match lorsque son nom figure sur une feuille de match.

7.2.4 Nombre de matchs par jour

Équipe : Une période de repos de trois heures (3) commençant à la fin du premier match est obligatoire lorsqu'une équipe doit jouer deux (2) matchs dans la même journée.

Joueur : Tout joueur régulier ou affilié peut jouer un maximum de deux (2) parties dans la même journée, nonobstant la période de repos obligatoire de trois (3) heures entre les parties.

7.2.5 Équipement de protection

Lors des activités de hockey, tous les joueurs, y compris les gardiens de but, doivent porter à tout moment l'équipement de protection suivant :

A. Casque de hockey approuvé par la C.S.A ;

B. Masque complet approuvé par la C.S.A ;

C. protège-cou dûment approuvé par le Bureau de normalisation du Québec (B.N.Q.) qui :

i) couvre toute la partie antérieure du cou, depuis sa base jusqu'à l'extrémité supérieure de la pomme d'Adam ;

ii) est fabriqué dans un matériau qui empêche la lame d'un patin de couper la partie protégée du cou ;

iii) est construit de manière à rester dans la bonne position pendant le jeu.

Note : Le port du protège-cou n'est pas obligatoire pour les joueurs des équipes étrangères.

D. En plus de l'équipement mentionné ci-dessus, les gardiens de but doivent porter un protège-gorge rigide.

Note : Le port d'un protège-gorge rigide n'est pas obligatoire pour les gardiens de but des équipes de l'extérieur de la province de Québec.

E. Conformément aux règles de jeu de Hockey Canada et de Hockey Québec, l'officiel responsable du match doit refuser la participation de tout membre qui ne porte pas l'équipement requis.

F. Le port d'un protège-dents est facultatif dans toutes les divisions et classes.

7.2.6 Officiels de jeu

A. Tout officiel, membre de Hockey Québec, doit être dûment accrédité et apposer l'écusson de Hockey Québec et de Hockey Canada sur son chandail et seul cet écusson doit être visible.

Le port de tout écusson et/ou identification supplémentaire sur le chandail, le casque et/ou le pantalon doit être approuvé par Hockey Québec.

B. Le port du chandail rayé noir et blanc est obligatoire pour tous les officiels de match.

C. Aucun entraîneur ou joueur ne peut agir à titre d'arbitre ou de juge de lignes dans la division de la ligue où il joue ou entraîne, sauf dans les cas prévus par les règles de jeu officielles de Hockey Canada.

D. Le port d'un casque de hockey et d'une demi-visière approuvés par la C.S.A. est obligatoire pour tous les officiels sur la glace.

7.2.7 Membre suspendu

A. Si, au cours d'un match, une équipe utilise les services d'un membre suspendu (joueur ou officiel d'équipe), cette équipe perd automatiquement le match ainsi que son point "Franc Jeu" et d'autres sanctions peuvent être imposées.

B. Tout membre ayant connaissance de l'utilisation d'un membre suspendu doit immédiatement en informer la commission de discipline compétente ainsi que la ligue concernée.

C. Dans tous les cas, le membre suspendu doit purger sa suspension (article 1.5.A).

D. D'autres sanctions peuvent être imposées au membre suspendu et aux officiels de l'équipe. L'entraîneur principal de l'équipe sera suspendu pour un (1) match en cas de première infraction et pour trois (3) matchs en cas de récidive.

7.2.9 Retard ou arrivée tardive à un match

Une équipe qui ne se présente pas à l'heure prévue pour commencer un match se verra accorder un délai de grâce de 15 minutes, y compris la période d'échauffement, afin qu'elle ait le nombre minimum de joueurs sur la patinoire pour commencer le match. En outre, l'équipe se verra infliger une pénalité mineure (2 minutes) pour avoir retardé le match. Après le délai de grâce, l'équipe perd le match par forfait (1-0) et perd son point "Franc Jeu".

7.3.2 Comportement antisportif

Toute forme d'enthousiasme manifestée par le langage, le bruit ou les gestes d'un joueur ou d'un dirigeant d'équipe à la suite d'un contact physique et/ou d'une participation physique à une bagarre entraînera un avertissement à l'équipe fautive.

En cas de récidive, l'équipe fautive se verra infliger une pénalité de banc mineure. Toute récidive de la part d'un joueur ou d'un responsable d'équipe entraînera une pénalité de méconduite pour le match infligée à l'entraîneur principal.

7.4 Protestation

Toute contestation doit être examinée par l'organe de direction approprié désigné à cet effet.

A. Aucune réclamation portant sur le jugement d'un officiel (arbitre, juge de ligne, etc.) ne peut être prise en considération. La décision de l'officiel en la matière est définitive.

B. Toute réclamation relative à la décision d'un officiel sur l'application ou la non-application d'une règle de jeu doit être faite par un membre en règle.

C. Le protêt n'est recevable que s'il est effectué conformément aux étapes suivantes :

Première étape :

Une réclamation doit être remise à l'arbitre au moment de l'infraction ou lors du prochain arrêt de jeu. L'officiel doit faire inscrire la réclamation sur la feuille de match, en précisant le moment où elle lui a été remise.

Si cette étape n'est pas franchie, la protestation n'est pas recevable.

Deuxième étape :

Lors des tournois, des séries éliminatoires, des championnats régionaux, interrégionaux ou provinciaux, l'équipe impliquée doit donner suite à son protêt par écrit **au plus tard une (1) heure après la fin de** la partie au registraire ou à l'agent d'événement désigné où la partie a été jouée et être accompagnée d'un dépôt en argent de deux cents dollars (200 \$).

Le montant suivant en **espèces ou par virement bancaire**, chèque certifié ou mandat doit être joint à la protestation.

D. Les dépôts ne seront remis que si le demandeur obtient une décision favorable.

E. Dans le cas des tournois et des championnats, la décision de la commission de discipline saisie de la réclamation est irrévocable et sans appel.

F. Dans le cas où une équipe ne donne pas suite à sa réclamation, elle se verra infliger une amende égale à la moitié de la caution versée.

G. Lors des tournois, séries éliminatoires, championnats régionaux, interrégionaux et provinciaux, toute réclamation doit être déposée au plus tard **une heure après la fin du match** et être accompagnée d'un dépôt en espèces de 200 \$.

7.5 Code de discipline

Hockey Québec tient à ce que toutes les activités reliées au hockey se déroulent dans le plus grand respect des règles d'éthique. Ainsi, il est spécifiquement interdit d'utiliser toute forme de violence physique, de bagarre, de conduite antisportive ou d'abus verbal et/ou physique ainsi que tout processus d'initiation (bizutage). Toute infraction sera sévèrement sanctionnée.

En outre, l'utilisation d'Internet et des médias sociaux pour provoquer ou orchestrer des comportements violents est strictement interdite. Toute infraction sera sévèrement sanctionnée par le comité de discipline approprié.

7.5.1 Agresseur - Instigateur - 3ème homme dans (toutes les divisions)

Tout joueur pénalisé en tant qu'instigateur, agresseur ou troisième homme (identifié par les codes A-1, A-4 ou D-7) en plus de la pénalité identifiée par la lettre "D" sur la feuille de match se voit infliger un sursis pour chacune de ces infractions.

7.5.2 Lutte contre

Tout joueur sanctionné pour s'être battu recevra également une sanction telle que définie dans le tableau 7.5.6. En outre, un joueur se verra infliger une sanction supplémentaire si la bagarre a lieu au cours des cinq (5) dernières minutes du temps réglementaire ou à n'importe quel moment de la prolongation.

7.5.3 Contrôle du corps par derrière et contact avec la tête

A. Tout joueur écopant d'une pénalité mineure ou majeure pour une mise en échec par derrière ou un contact avec la tête se verra infliger une sanction telle que définie dans le tableau 7.5.6.

B. Dans les divisions sans mise en échec, un joueur qui met intentionnellement en échec un adversaire reçoit l'une des pénalités suivantes : A39-D39, B39-D39 et/ou E39-B39 (tableau 7.5.6).

7.5.4 Faute de jeu ou grossière

Tout joueur sanctionné d'une pénalité de match ou d'une pénalité d'inconduite grossière, identifiée par la lettre "D" sur la feuille de match, se voit infliger une suspension pour chacune de ces infractions.

7.5.5 Pénalités de match (toutes divisions)

Toute pénalité de match, identifiée par la lettre "E" sur la feuille de match, entraîne une suspension minimale de trois (3) matches. En outre, chaque cas doit être soumis à la commission de discipline compétente. Pendant les tournois, toute pénalité de match, à l'exception de celles impliquant un "abus physique d'un officiel", doit être traitée par la commission de discipline du tournoi.

Si un membre est reconnu coupable d'une agression physique délibérée contre un fonctionnaire, il peut être suspendu pour un an ou plus. (Réf. HC **11.5**).

Toute agression physique ou menace à l'encontre d'un officiel doit être portée

devant la commission de discipline régionale ou provinciale.

7.5.7 Expulsion d'un officiel d'équipe (toutes divisions)

Un officiel d'équipe qui a été expulsé d'un match doit purger les suspensions définies dans le tableau 7.5.6 pour chaque pénalité de méconduite pour le match reçue. Lorsqu'il n'y a qu'un seul entraîneur derrière le banc et qu'il est expulsé du match, l'entraîneur désignera deux (2) parents qui agiront comme entraîneurs pour permettre au match de se terminer.

7.5.8 Annulation des suspensions automatiques

Pendant les séries éliminatoires, les tournois et les championnats, et à la suite de l'élimination d'une des équipes, la commission de discipline de la région d'où provient l'équipe ou la commission de discipline provinciale a le pouvoir de révoquer les suspensions automatiques (accordées pour des actions préméditées visant à provoquer délibérément les adversaires) et de réexaminer les cas impliquant des membres suspendus d'équipes non éliminées.

Toute demande en vertu du présent règlement doit être faite conformément à la procédure d'appel décrite dans le présent règlement à l'article 11.6.

7.7.8 Utilisation du klaxon interdite

L'utilisation de klaxons à air comprimé et à piles est interdite lors des matchs sous la juridiction de Hockey Québec.

9.3.3 Tournoi provincial

Ce tournoi doit réunir des équipes de toute la province du Québec.

Pour les tournois dans les régions adjacentes, les équipes hors Québec peuvent être acceptées dans ces tournois à condition d'avoir obtenu l'autorisation préalable de la région hôte.

- A. Trois (3) arbitres seront affectés à chaque match dans toutes les divisions, sauf en U11 double et simple lettre et en U13 simple lettre où l'utilisation de deux (2) arbitres sera autorisée.
- B. B. Durée minimale des matchs : Deux (2) périodes de 10 minutes, temps arrêté ; une (1) période de 12 minutes, temps arrêté.

9.5.7 Sanction disciplinaire à l'encontre d'une équipe

- A. Tout tournoi ou festival U7 dûment approuvé doit former, avant le début de l'événement, un comité de discipline de premier niveau. En outre, toute décision sera transmise à la région et à la ligue de l'équipe.
- B. Toute décision doit être conforme aux règlements de Hockey Québec et aux règles de jeu de Hockey Canada.
- C. La décision doit être envoyée aux parties concernées au plus tard **sept (7) jours** après l'infraction.

Organisation des jeux et règles spécifiques

9.6.1 Calendrier des matchs

30 jours calendaires avant le tournoi ou le festival U7, chaque tournoi ou festival U7 doit soumettre à son représentant régional une copie de son programme ainsi qu'une (1) copie de ses règles et règlements, pour approbation ou modification si nécessaire.

9.6.2 Nombre maximal de matchs

Dans les tournois U11 à Junior où les matchs sont joués entre 7h00 et 22h00, un maximum de 12 matchs pour toutes les divisions, y compris les matchs d'exhibition, peut être joué.

Dans les festivals U7 et les tournois U9, le nombre maximum de parties, selon que deux (2) ou trois (3) parties sont jouées simultanément sur la même glace, peut être de vingt-quatre (24) ou trente-six (36). A partir de 16h00, le nombre maximum de matchs sera de huit (8) pour les U9 et de douze (12) pour les U7.

9.6.3 Heure de début au plus tôt

Un match ne peut en aucun cas commencer avant 7 heures.

M11- 19h00
M13- 19h30
M15- 20h00
M18- 21:00
Junior- 22:00

9.6.5 Différence de sept buts (Mercy Rule)

Dans tout tournoi, s'il y a une différence de sept (7) buts ou plus après la fin de la deuxième période, il est permis de :

A. Mettre fin au jeu.

9.6.7 L'équipe ne se présente pas à un match.

Une équipe qui ne se présente pas à un match perd son franc-jeu.

Réglementation des heures supplémentaires

9.7.1 Périodes de prolongation (uniquement pour les demi-finales et les finales)

En cas d'égalité à l'issue des trois (3) périodes du temps réglementaire, après l'application du règlement "Franc Jeu" et lorsque les matchs doivent être terminés, il y a prolongation selon les modalités suivantes :

- Une seule période additionnelle de cinq (5) minutes en temps arrêté avec des alignements limités à trois(3) joueurs et un gardien de but, sauf pour les

joueurs pénalisés qui doivent purger leur pénalité respective ou pour l'application du règlement "Franc Jeu". Le premier but marqué met fin au match.

Si l'égalité persiste après cette période de prolongation de cinq minutes, une séance de tirs au but sera organisée conformément à l'article 9.7.2.

Lors des matchs de demi-finale et de finale de chaque tournoi approuvé par Hockey Québec, s'il y a égalité après les trois périodes du temps réglementaire et après que les points " Franc Jeu " aient été comptabilisés, il y aura prolongation selon les modalités suivantes :

- Une seule période additionnelle de 10 minutes en temps arrêté avec des alignements limités à trois (3) joueurs et un gardien de but, sauf pour les joueurs pénalisés qui doivent purger leurs pénalités respectives ou pour l'application du règlement "Franc Jeu". Le premier but marqué met fin au match ;

ii. Si l'égalité persiste après cette période de prolongation de cinq (5) minutes, le match se terminera par un match nul.

9.7.2 Shootout (uniquement pour les demi-finales et les finales)

A. S'il y a égalité entre deux (2) équipes, l'entraîneur enverra un joueur qui tentera de marquer contre le gardien de but adverse. Il n'a pas besoin d'informer les officiels de l'ordre dans lequel ses trois (3) joueurs tireront.

Si l'égalité persiste après ce premier tour, l'entraîneur désignera, à tour de rôle et un par un, les joueurs qui participeront à la fusillade. Tous les joueurs autres que le gardien de but doivent participer à la séance de tirs au but avant qu'un joueur ne soit autorisé à revenir une deuxième fois.

B. Un joueur purgeant une pénalité à la fin de la prolongation est autorisé à prendre part à la séance de tirs au but.

C. Les tirs de barrage se dérouleront comme suit :

- i) L'équipe locale a le choix de tirer en premier ou en second ;
- ii) Une fois ce choix effectué, l'équipe désignée envoie son premier joueur tenter de marquer contre le gardien de but adverse.

L'équipe adverse fait de même jusqu'à ce que les trois (3) joueurs désignés de chaque équipe aient eu leur tour ;

iii) Le choix fait par l'entraîneur n'indique pas l'ordre dans lequel les joueurs doivent se présenter au centre de la glace pour effectuer leur tir ;

iv) Les règles de jeu relatives aux tirs de pénalité sont en vigueur ;

v) Les tirs sont effectués à tour de rôle et aucun tir simultané sur les deux (2) gardiens de but ne sera accepté.

vi) L'équipe qui a marqué le plus grand nombre de buts dans le tour terminé est déclarée vainqueur.

D. Lorsqu'il est nécessaire de procéder à un deuxième ou troisième tour pour départager les joueurs, l'ordre dans lequel les joueurs se présentent est laissé à la discrétion de l'entraîneur et peut ne pas être le même qu'au premier tour. Cependant,

pour chaque tour complet, tous les joueurs à la fin du match doivent participer à la séance de tirs au but avant qu'un joueur puisse revenir pour un autre essai. Le match se termine lorsque l'égalité est brisée après un nombre égal de tirs effectués par chaque équipe.

9.8 Rupture de liens

Il est important de savoir que pour chaque départage, l'objectif est d'identifier la ou les meilleures équipes.

Chaque critère vise à éliminer une ou plusieurs équipes jusqu'à ce que l'objectif d'identifier la ou les meilleures équipes soit atteint.

En cas d'égalité entre deux (2) équipes ou plus, toutes ces équipes sont soumises aux points suivants :

Pour chaque critère, seules les équipes ex aequo sont retenues jusqu'à ce qu'un critère détermine la première équipe.

Lorsque la première équipe a été identifiée ou éliminée, un deuxième jeu décisif doit être recommencé avec les équipes à égalité, en partant du premier critère pour déterminer la deuxième équipe si nécessaire et ainsi de suite.

A. Le plus grand nombre de points.

B. Le plus grand nombre de victoires.

C. Le meilleur différentiel : total des buts "pour" moins le total des buts "contre" dans tous les matches.

Note 1 : Si une équipe ne se présente pas à un match, le nombre de points pour et contre dans les matches joués par d'autres équipes contre cette équipe ne sera pas inclus dans le décompte.

D. L'équipe qui a marqué le but le plus rapidement dans tous les matches joués.

Note 2 : Si une équipe ne se présente pas à un match, tous les matches joués contre cette équipe par d'autres équipes ne sont pas pris en compte.

E : L'équipe ayant cumulé le plus de points << Franc Jeu >>.

F. Par tirage au sort

9.9.5 Acteurs affiliés

Aucun tournoi ne peut empêcher un joueur affilié de participer à un match. Une équipe peut donc aligner au maximum 38 joueurs différents tout au long du tournoi, à condition d'indiquer au tournoi, à chaque match, les nouveaux joueurs qu'elle souhaite aligner. (L'article 5.6 prévaut)

Toutefois, l'équipe doit se conformer aux règlements de Hockey Québec quant au nombre maximal de joueurs affiliés utilisés dans un match et fournir tous les documents requis pour prouver l'admissibilité de ces joueurs.