



Présenté par



## Règlements tournoi Dekapsulé

### Édition : 23 août 2025

Pour communiquer avec les organisateurs du tournoi :

Courriel : [info@tournoidekapsule.com](mailto:info@tournoidekapsule.com)

Page Facebook : [www.facebook.com/profile.php?id=61575116618663](https://www.facebook.com/profile.php?id=61575116618663)

Web : [www.tournoidekapsule.com](http://www.tournoidekapsule.com)

Endroit : [Complexe DHD à Drummondville](#)

**En aucun moment et sous aucun prétexte, un joueur mineur ne doit consommer de l'alcool. Si jamais un joueur mineur ne respecte pas la règle, ce joueur sera expulsé immédiatement du tournoi et du site. Tolérance zéro.**

**Nous ne fournissons aucune assurance. Si blessure grave s'ensuit, le joueur doit compter sur ses assurances personnelles.**

### Paiement/coût et inscription d'une équipe

- Vous recevrez une facture via la plate-forme SQUARE pour le dépôt du 100\$ (taxes incluses). Ce dépôt n'est pas remboursable.
- Le coût d'inscription est de 475\$ par équipe.
- **AVANT VOTRE PREMIER** match, vous devez remettre le solde dû de 375\$ au kiosque d'accueil pour pouvoir jouer votre match.
- Si vous ne payez pas votre solde AVANT votre premier match et que vous le jouez, le match sera perdu par défaut.
- AUCUN COÛT POUR ENTRER SUR LE SITE.
- **4 matchs assurés. (3 en ronde préliminaire + 1 ronde éliminatoire)**

### Bourses / Cadeaux

- Les bourses seront déterminées avec précision le jour même du tournoi.
  - Seule l'équipe championne remportera une bourse qui variera en fonction du nombre d'inscriptions.
  - Les champions recevront également un « dryfit » aux couleurs du tournoi.
- Dès qu'une équipe est éliminée, elle a droit à une carte-cadeau du DHD d'une valeur de 50 \$.
  - S'il y a plus de 12 équipes inscrites dans une catégorie, l'équipe finaliste recevra deux (2) cartes-cadeau d'une valeur de 50 \$ chacune.
- Chaque équipe inscrite recevra en début de tournoi une bouteille de rhum Captain Morgan de 26oz, un 2L de 7up ou Pepsi (au choix) ainsi qu'un coupon échangeable au bar contre un pichet de bière.
- 10 verres en plastique réutilisables aux couleurs du tournoi
- Des cadeaux / tirages supplémentaires seront également offerts par nos différents commanditaires

## Alignement

- EN AUCUNE SITUATION, LE MARQUEUR N'A L'AUTORISATION D'AJOUTER UN JOUEUR DANS UN ALIGNEMENT DE L'ÉQUIPE. Cette manœuvre sera faite par un administrateur du tournoi à la table d'enregistrement.
- Sur le formulaire web pour l'inscription, vous devez inscrire vos 9 joueurs réguliers + votre gardien de but régulier. Nous ferons les vérifications d'usage AVANT le début du tournoi.
  - Joueurs remplaçants : Des joueurs remplaçants pourront également être ajoutés à l'alignement lors des rondes préliminaires. Ces joueurs devront remplacer des joueurs qui se blessent ou ne peuvent compléter le tournoi, ils devront avoir une cote égale ou inférieure aux joueurs qu'ils remplacent et **devront être approuvés par les administrateurs du tournoi.**
- Tout joueur se blessant lors de la ronde préliminaire/séries pourra être remplacé, MAIS le remplaçant doit être approuvé par l'administration AVANT le prochain match de l'équipe. Si ce n'est pas le cas et que nous recevons une plainte, l'équipe perdra le match par défaut et l'équipe adverse avancera à la prochaine ronde.
- Tout joueur remplacé pour cause de blessure durant un match de préliminaire/séries ayant quitté le tournoi ne pourra réintégrer son équipe pour la suite du tournoi.
- Un joueur doit être sur la feuille d'inscription (liste de 10 joueurs) de début de tournoi. Vous pouvez modifier votre line-up de 10 joueurs 48 heures avant la date du tournoi.
- En cas que votre gardien soit indisponible à jouer une partie, en tout temps, vous pouvez le remplacer par un gardien de niveau inférieur ou égal à votre catégorie respective de tournoi en cours (le gardien ne peut participer en position de joueur, pour faire place à un autre gardien qui n'a participé à aucune match préliminaire du tournoi.
- Avant le tournoi, nous vous recommandons d'avoir un « plan B » si jamais votre gardien est dans l'incapacité de terminer le tournoi.
- 10 joueurs maximum PAR PARTIE sont acceptés, 9 joueurs + 1 gardien. Sinon, la partie est perdue par défaut.

## Horaire, temps de jeu, déroulement d'un match

### Précision sur les pénalités mineures

- Une (1) minute pour pénalité mineure.
- Si l'équipe arrive en retard sur la surface, une (1) minute de pénalité.
- Pénalité majeure, le joueur est expulsé de la catégorie et ne pourra plus jouer aucun match de ladite catégorie. 3 minutes au tableau équivalent à un 5 minutes.
- Si le joueur reçoit un 10 minutes anti-sportif, il doit purger sa pénalité de 5 minutes au banc des pénalités. Le jeu continue à 3 vs 3. S'il reste moins de 5 minutes en 2<sup>e</sup> période, le joueur devra quitter le match.
- Si un joueur reçoit un 10 minutes extrême d'inconduite. L'administration du tournoi prendra une décision à savoir si il peut terminer le tournoi ou non.
- Un joueur avec 3 pénalités durant le même match, expulsion automatique du match. (non du tournoi)
- Pénalité dans la dernière minute de jeu de la 2<sup>e</sup> période. Le marqueur arrête le temps, l'arbitre demande si l'équipe veut un tir de pénalité ou bien un avantage numérique. Si un tir de pénalité, le temps est sur pause, si le gardien fait l'arrêt, le jeu repart derrière le but. Si c'est un avantage numérique, le temps repart au sifflet.
- **Fermer la main sur la balle est autorisé** en autant que la balle soit déposée proche du joueur qui attrape la balle. Si l'arbitre juge qu'il y a transport de balle ou passe avec la main, perte de possession, reprise au centre pour l'équipe adverse.
- **Bâton élevé sur la balle, perte de possession.**
- 5 secondes en arrière dans la zone défensive des buts. La balle et les pieds doivent sortir du rectangle délimité par 3 lignes jaunes, sinon 1 minute de pénalité pour avoir retardé la partie. EXCEPTION d'une relance rapide en arrière du but lorsque le gardien fait un arrêt, le 5 secondes est appliquée, mais c'est une perte de possession et non une pénalité.

- Le gardien ou le joueur ne peut pas immobiliser la balle sur le filet, sinon 1 minute de pénalité pour retarder la partie.
- Les règlements/pénalités de hockey Québec s'appliquent.

## Pénalités majeures

Suspension pour le tournoi complet de la catégorie en question pour un joueur fautif.

- Coup de poing
- Coup de mitaine ou de bloqueur (gardien de but)
- Bagarre
- 3e homme lors d'une bagarre active ou qui déclenche une sortie de banc
- Toute pénalité majeure de 5 minutes qui sera donnée.
- Joueur jouant sous un faux nom. **TOUS LES JOUEURS DOIVENT AVOIR PIÈCES D'IDENTITÉS EN MAIN OU UNE FAÇON PARFAITE DE VOUS IDENTIFIER SI UN CONTRÔLE EST FAIT.** Si vous n'êtes pas en mesure de fournir votre identité, le tournoi est terminé pour le joueur pris en défaut.
- Si un gardien a une pénalité de match (10 minutes expulsion), l'équipe aura 5 minutes (match sur pause) pour qu'un joueur de la même équipe le remplace ou trouver un gardien de la même cote qui **NE JOUE PAS** dans la même catégorie. La partie reprend aussitôt le délai dépassé. S'il reste moins de 4 minutes en 2e période, l'équipe peut finir le match à 4 vs 3 sans gardien. S'il reste plus de 4 minutes à la période, le jeu reprends mais 3 vs 3 sans gardien pour l'équipe qui a vu son gardien expulsé du match.
- Si un gardien a une pénalité de match (5 minutes extrême), l'équipe aura 5 minutes (match sur pause) pour qu'un joueur de la même équipe le remplace ou trouver un gardien de la même cote qui **NE JOUE PAS** dans la même catégorie. La partie reprend aussitôt le délai dépassé. **S'il reste moins de 4 minutes en 2e période, l'équipe peut finir le match à 3 vs 3 sans gardien. S'il reste plus de 4 minutes à la période, le jeu reprends mais 3 vs 2 sans gardien pour l'équipe qui a vu son gardien expulsé du match.** Un joueur doit prendre place dans la boîte de pénalité à place du gardien qui a été expulsé.
- Toute situation jugée extrême par les organisateurs.

## Rondes générales et préliminaires

- Aucun hors-jeu.
- Le capitaine doit faire son alignement avec le marqueur pendant le réchauffement des équipes.
- 3 balles sont données aux arbitres par les équipes avant chaque partie. Ceci est dans le but d'accélérer le jeu.
- Toutes les catégories se jouent à 3 contre 3 avec un gardien de but obligatoirement.
- **IMPORTANT; aucune** demande de restriction d'heure ne peut être accordée.
- L'organisation du tournoi se dégage de toute responsabilité si un marqueur fait une erreur. Afin d'assurer l'exactitude irréprochable des résultats, nous demandons aux responsables des équipes de vérifier le pointage final avec le chronométrateur/arbitres à la fin de chaque rencontre ou pendant le match.
- Les marqueurs auront comme consigne de partir le temps à l'heure, si une équipe n'est pas prête à jouer avant la fin de la première période, l'équipe en question perdra le match par forfait. L'équipe qui gagne aura 5 « buts pour ».
- Plage horaire de 30 minutes, deux (2) périodes de 12 minutes NON-chrono.
- Une (1) minute de réchauffement. S'il y a du retard, il n'y a aucun réchauffement.
- Trente (30) secondes de pause entre les périodes.
- Pour chacune des périodes, une équipe ne peut pas enlever son gardien avant les 4 dernières minutes de la période. Ceci ne s'applique pas si l'arbitre a le bras levé pour donner une pénalité.
- En ronde préliminaire, les TROIS (3) premiers matchs peuvent finir nul, aucun « time-out », la dernière minute de jeu de la 2<sup>e</sup> n'est PAS CHRONO.

- Si l'écart de points entre les deux équipes est de **10 buts**, la partie sera immédiatement terminée. (1ère ou 2e période)

## Rondes Éliminatoires

- En ronde éliminatoire, la dernière minute de jeu de la 2e période est CHRONO, un "time-out" par équipe.
- **Quart de finale et demi-finale**, si égalité, il y a tir de barrage (shoot-out) pour déterminer le gagnant, aucune prolongation.
- **Demi-finale**, prolongation de 5 minutes, ensuite « shoot-out ».
- **Finale**, 12 minutes de prolongation. Si le pointage est toujours égal, une 2<sup>e</sup> prolongation de 6 minutes, ensuite tir de barrage (shoot-out).
- **La dernière minute d'une prolongation est toujours NON-chrono.**

## Arrêt du chrono (obligatoire)

- Lors d'un temps mort (à partir des quarts de finale)
- Lorsque les arbitres se consulte pour une pénalité ou problème de pointage.
- Lorsqu'un joueur blessé à la demande de l'arbitre (il devra obligatoirement sortir de la surface)
- Lors d'un bris d'équipement du gardien seulement.
- Lors d'un problème technique, exemple : bris de surface.

## Équipement obligatoire

- Jambières complète de hockey ou de DekHockey
- Gants de hockey ou DekHockey
- Casque avec une ganse de compagnie sécuritaire.
- Bâton de toutes les marques incluant les bâtons de hockey sur glace. Le bâton doit être en bon état. Un arbitre peut refuser un bâton s'il juge qu'il n'est pas sécuritaire.
- Aucun liquide lubrifiant permis sur les pads d'un gardien de but. Si tel est le cas, le gardien recevra une pénalité majeure (3 minutes), par conséquent son tournoi est terminé pour cette catégorie.

## Système de classement

- Une victoire vaut 3 points
- Un match nul vaut 1 points
- Une défaite vaut 0 point
- Match gagné par défaut ou forfait, l'équipe en règle l'emportera par le pointage de 5 à 0, avec 3 points au classement.
- L'équipe qui ne se présente pas à son **premier** match sans avertissement sera automatiquement exclue du reste du tournoi.
- Si une partie est jugée illégale par une ou des équipes, les parties seront considérées gagnées par défaut par l'équipe en règle et la ou les autres équipes seront exclues du reste du tournoi de leur catégorie respective. L'équipe ou les équipes en règle l'emporteront la ou les parties 5 à 0, avec 3 points au classement.
- Si une partie est perdue par défaut suite au non-respect des côtes des joueurs, à un faux nom ou à tous autres règlements concernant la légitimité des joueurs dans l'équipe, l'équipe en règle l'emportera la ou les parties 5 à 0, avec 3 points au classement. Les responsables se réservent le droit de décision final lorsqu'il y a non-légitimité des joueurs.
- Pour toutes les catégories, rondes après rondes, le classement des équipes reste celui obtenu lors des matchs préliminaires.

## **S'il y avait égalité au classement, les points suivants serviront à départager l'égalité :**

- 1- Plus de points
- 2- Plus de victoire
- 3- Différentiel.
- 4- Plus de buts pour.
- 5- Le moins de minutes de pénalité.
- 6- Flip

## **Autres règles**

- Joueur, ami, spectateur ayant un comportement jugé non tolérable par les organisateurs, devra immédiatement quitter les lieux, l'administration du tournoi peut expulser une équipe en cas de manque de respect
- AUCUNE CONSOMMATION ALCOOLISÉE VENANT DE L'EXTÉRIEUR N'EST ACCEPTÉE SUR LE SITE (INTÉRIEUR ET EXTÉRIEUR) EXPULSION DU JOUEUR DU LIEU ET DU TOURNOI.
- **Le complexe DHD possède un permis d'alcool, alors nous devons être respectueux de l'endroit.**
- Tous les autres règlements sont les mêmes que ceux de la fédération du DekHockey et du hockey mineur.

## **Relance rapide et mise au jeu**

- **Mise au jeu** en début de période ET après un but. Un arbitre peut décider de faire une mise au jeu selon la situation.
- **Toujours attendre le sifflet de l'arbitre pour repartir le jeu.**
- Après l'arrêt du gardien, reprise rapide en arrière du but avec 3 secondes d'immunité, par la suite le joueur de l'équipe adverse peut foncer sur le joueur.
- Relance rapide en arrière du but, le joueur a 5 secondes pour sortir la balle ET les pieds du rectangle sinon il y a perte de possession et reprise au centre pour l'équipe adverse. Le 3 secondes d'immunité est inclus dans le 5 secondes.
- Relance rapide au centre, aucune immunité. La balle doit être dans le carré jaune et le joueur en défensive doit avoir la palette de son bâton derrière la ligne jaune ainsi que son corps. Au sifflet, le joueur en défensive peut mettre de la pression sur le joueur en possession de la balle immédiatement.
- Si la balle quitte la surface, l'arbitre décidera quelle équipe reprendra la balle au centre en relance rapide.
- Aussitôt qu'une balle touche un filet, l'arbitre va siffler un arrêt de jeu et il y aura reprise rapide pour une équipe.

## **Règlements généraux catégories**

- Pour les joueurs du DHD, la cote locale sera prise en premier.
- Pour les joueurs n'ayant pas de cote locale dans notre ligue, la cote NBHPA/Central Dek sera utilisée et un tableau de conversion sera utilisé. ATTENTION, nous ferons nos recherches pour les équipes extérieures et il est possible que votre cote NBHPA/Central Dek soit évaluée à la hausse. Les cotes NBHPA/Central Dek ne sont pas toutes à jour. Le capitaine sera averti de la situation.
- Âge minimum catégories hommes et mixtes est né en 2009 ou plus vieux.
- Âge minimum catégories femmes est née en 2011 ou plus vieille.
- Une F2 (w2/w1) dans les catégories hommes = C1+ (h11) à 3 millions.
- Une F3/F3+ (w4/w3) dans les catégories hommes = C1 (h12) à 2 millions.
- Une F4+ et moins (w5 et moins) dans les catégories hommes = C2+/C2 (h13) à 1 million.

## RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES MIXTE

- Les matchs se jouent à 3 contre 3.
- Une gardienne de but F2 (w2/w1) = C1+ (h11) à 3 millions.
- Une gardienne de but F3/F3+ (w4/w3) = C1 (h12) à 2 millions.
- Une gardienne de but F4+ et moins (w5 et moins) = C2+/C2 (h13) à 1 million.
- Équipe composée de 1 fille minimum sur la surface de jeu en tout temps (gardienne exclue). Équipe composée de 1 gars minimum sur la surface de jeu en tout temps (gardien exclu).
- Si une équipe n'a aucune fille pour entamer le match, l'équipe a la première période pour se trouver au minimum une joueuse sinon le match est perdu par forfait. L'inverse est aussi valable.
- Un but de fille compte pour 2 buts à l'équipe en tout temps.
- Pour qu'un but de fille compte pour 2 buts, la balle doit **absolument toucher le bâton** de la joueuse volontaire ou non.
- Si une joueuse, par exemple, fait une passe en avant du but adverse et que la balle touche à un joueur de l'équipe adverse et que la balle pénètre dans le but, le dernier joueur à avoir touché la balle sera la joueuse qui faisait la passe par conséquent le but sera comptabilisé pour 2 buts.
- Si une joueuse prend un tir de pénalité, le but sera comptabilisé pour 2 buts.
- Si une pénalité est décernée à un sexe, une autre personne du même sexe doit prendre la place sur la surface, par contre s'il y a d'autres pénalités et que la formation manque d'effectif, il y aura lancé de pénalité à ce moment et à chaque fois si l'équipe récidive.
- Si une fille se fait expulser de la rencontre, une fille doit prendre sa place au banc des pénalités et une fille doit être sur le jeu. Si aucune fille ne peut prendre place au banc des pénalités, il y aura tir de pénalité.
- S'il n'y a plus de filles disponibles pour être sur la surface, le match prend fin immédiatement et l'équipe n'ayant plus de filles perd automatiquement le match même si elle menait au pointage.
- SHOOTOUT; Un but de fille en fusillade compte 1 but en tout temps.
- SHOOTOUT; L'alternance est Homme, Femme, Homme, Femme, etc. Après les 3 premiers tireurs, le même joueur peut revenir autant de fois que l'équipe le souhaite.
- MIXTE PRO et SEMI-PROS, lancer frapper homme autorisé.
- MIXTE AMICAL, lancer frapper NON autorisé.
- Joueuse a toujours le droit au lancer frappé.
- **Si l'équipe enlève son gardien, ça doit être une femme qui embarque sur le jeu.**

**Tableau d'équivalence des cotes locales au Dek Drummond ainsi que les cote NBHPA / Central Dek.**

HOMMES											
H5+	H6	H7	H8	H9	H9	H10	H10	H11	H12	H13	H13
A	B1	B2+	B2	B3+	B3	B4+	B4	C1+	C1	C2+	C2
-	-	-	-	-	-	-	-	W1/W2	W3/W4	W5-	W5-
-	-	-	-	-	-	-	-	F2	F3+F3	F4+	F4+
9M	8M	7M	6M	5M	5M	4M	4M	3M	2M	1M	1M

## FEMMES

<b>W2+</b>	<b>W3</b>	<b>W4</b>	<b>W5</b>	<b>W6</b>	<b>W7</b>	<b>W7</b>	<b>W8</b>	<b>W8</b>
<b>F2</b>	<b>F3+</b>	<b>F3</b>	<b>F4+</b>	<b>F4</b>	<b>F5+</b>	<b>F5</b>	<b>F6+</b>	<b>F6</b>
<b>7M</b>	<b>6M</b>	<b>5M</b>	<b>4M</b>	<b>3M</b>	<b>2M</b>	<b>2M</b>	<b>1M</b>	<b>1M</b>

## TOUTES LES CATÉGORIES

Minimum 8 joueurs + 1 gardien (9 totaux)

Maximum 9 joueurs + 1 gardien (10 totaux)

Si l'équipe veut jouer à 7 joueurs + 1 gardien (8 joueurs totaux), elle doit compter dans sa masse la valeur d'un joueur fantôme. Pour chaque joueur manquant, l'équipe doit additionner un joueur fantôme.

Homme Pros = open cote, 54m, fantôme 6m

Homme Semi-Pros = Max H8, 36m, fantôme 5m

Homme amical = Max H11, 18m, fantôme 3m

///

Femme Pros = open cote, 44m fantôme à 5m

Femme Semi-Pros = Max W5, 21m, fantôme à 4m

///

Les matchs seront du 3v3

MIXTE PROS = open cote, 50m, fantôme à 6m

MIXTE SEMI-PROS = Max H10/W4, 30m, fantôme à 4m

MIXTE amical = Max H11/W6, 18m, fantôme à 3m