

LIGUE DE HOCKEY TRENTE - OUEST

LHTO



LIVRE DES RÈGLEMENTS POUR LES SÉRIES DE LA COUPE DU PRÉSIDENT

2026

Les Présidents et Gouverneurs des associations membres de la ligue Trente Ouest sont fiers de présenter la 10^e édition des séries de la Coupe du Président. Dès le 10 mars les équipes des niveaux M-11 à M-18 vont s'affronter pour avoir le privilège de mettre la main sur une des Coupes du Présidents à l'enjeu. Les 11 grandes finales auront lieu cette année à l'Aréna Beauharnois le samedi et dimanche 28 et 29 mars 2026

Nos plus jeunes des niveaux M9 1 à 4 auront pour leurs parts droit au festival du président le samedi et dimanche 21 et 22 mars à travers les différentes associations de la ligue. .

Beaucoup d'efforts ont été déployés pour rendre le tournoi des plus intéressants. Bien que les parties représente un certain enjeu, **il est entendu que ça doit rester un jeu** et que chaque équipe a le devoir de respecter les règlements et l'esprit sportif est de mise en tout temps. Il y aura des décisions serrées, voir controversées, de nos officiels, chaque équipe doit respecter ces décisions et se comporter dignement.

Bonne chance à toutes les équipes.

Ces règlements s'appliquent aux Championnats de la Coupe du Président de la LHTO de la saison 2025-2026. Ils viennent s'ajouter ou préciser les règlements de Hockey Québec, Lac-Saint-Louis et tous les participants y sont assujettis.

FORMAT

Le format utilisé sera celui d'une fausse double élimination. Vous référez aux tableaux de votre catégorie pour plus de détails.

LA DURÉE

Tous les matchs seront à temps chronométrés et avant chaque match, il y aura une période de réchauffement de trois (3) minutes, incluant le niveau M-18 Midget.

Pour les matchs M-11, M-13 et M-15 :

- 1^{ère} Période de dix (10) minutes chronométrées.
- 2^e Période de dix (10) minutes chronométrées.
- 3^e Période de dix (10) minutes chronométrées.

Pour les matchs M-18 :

- 1^{ère} Période de douze (12) minutes chronométrées.
- 2^e Période de quinze (15) minutes chronométrées.
- 3^e Période de quinze (15) minutes chronométrées.

RECEVEUR ET VISITEUR

L'équipe qui a terminée le plus haut au classement général de la saison est l'équipe qui reçoit (Chandail Foncé) pour tous les matchs, incluant la demi-finale et la finale.

TEMPS D'ARRÊT

Un temps d'arrêt de trente (30) secondes par partie sera permis pour les séries de la Coupe du Président.

DIFFÉRENCE DE SEPT (7) BUTS

Après deux (2) périodes de jeu complétées, dès qu'il y a une différence de sept (7) buts, l'arbitre mettra fin au match.

TEMPS SUPPLÉMENTAIRE

Après que la règle du Franc Jeu est été appliquée, lorsque les parties sont à finir et que nous devons aller en période de surtemps, selon les règlements administratifs de Hockey Québec qui s'appliquent en totalité à l'exception des modifications ci-après

Période de surtemps

A. Une seule période supplémentaire de cinq (5) minutes à temps arrêté, avec un alignement de trois (3) 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. Le premier but marqué met fin au match.

Le règlement 9.8. pour le surtemps (10 minutes) s'appliquera seulement pour la finale de chaque catégorie.

Clarification de la règle du Franc Jeu en surtemps. Une équipe qui perd son Franc Jeu doit jouer avec un joueur en moins (4 contre 3) pour les 2 premières minutes de la prolongation. Advenant que les deux équipes perdent le Franc Jeu, les équipes jouent à 3 contre 3 à moins d'une autre punition.

Pour les parties autres que finale, aucun joueur n'aura à être au banc de punition pour le 2 minutes de temps supplémentaire pour l'équipe qui a perdu son franc jeu. Pour la finale (période de 10 minutes) si requis, un joueur devra être désigné par l'entraîneur pour être au banc de punition pour la période de 2 minutes de punition chronométrée et pourra aller sur la glace à la terminaison de celle-ci.

B. Après cette période de surtemps de cinq (5) minutes (10 minutes pour la finale), si l'égalité persiste il y aura fusillade telle que stipulée à l'article 9.7.2. HQ

9.7.2 Fusillade (Hockey Québec)

A. Après chaque match de la coupe du président, s'il y a égalité entre les deux (2) équipes après la période de prolongation, l'officiel demande à l'entraîneur de désigner trois (3) joueurs pour la première ronde de la fusillade. 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, à l'exception du gardien de but, devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois.**

B. Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la période de surtemps est admissible à participer à la fusillade.

C. La fusillade se déroulera de la façon suivante :

- i) L'équipe qui reçoit a le choix de déterminer si elle débutera ou non la fusillade.
- ii) 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.
- iii) 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.
- iv) Les règles de jeu des tirs de punition s'appliquent.

v) Les tirs se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux (2) gardiens de but n'est accepté.

vi) L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante.

D. Lorsqu'un deuxième ou un troisième 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 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 ait effectué un tir vers le but.

NOMBRE MAXIMAL PUNITIONS PAR PARTIE M-15 ET M-18
NOMBRE MAXIMAL PUNITIONS PAR PARTIE M-15 et M-18

Pour le niveau M-15 et M18 tout joueur qui se verra décerner 3 punitions mineures dans la même partie devra quitter la partie au moment où il reçoit sa 3^{ième} punition . Dans le cas où un joueur obtient une punition de 4 minutes celle-ci compte pour une seule punition . Toutefois si le joueur obtient une deuxième infraction de 4 minutes il devra quitter la partie.

Malgré l'expulsion de la partie, le joueur n'est pas suspendu pour la prochaine partie de l'équipe si il n'a pas reçu de code D ou E .

Une punition de banc purgée par un joueur ne sera pas comptée dans le compte des 3 punitions .

RÉFECTION DE LA GLACE

La surface glacée sera refaite après chaque match. Les équipes doivent être prêtes aussitôt le match précédent terminé. Les parties pourront débiter 10 minutes à l'avance si l'organisation responsable de la partie le décide . Les équipes impliquées seront avisées au moins 15 minutes à l'avance du devancement de leur partie par le responsable en place.

CHANGEMENT DE MATCH

Aucun changement de match ne sera permis à moins de décision rendue par le comité exécutif de la Ligue pour raison de condition météo, bris mécanique ou panne électrique sur un des sites

Dans l'éventualité où une association doit déplacer un ou des matchs pour les motifs indiqués, le président ou responsable en charge devra contacter le plus rapidement possible la direction de la ligue.

En cas de remise, l'association hôte devra confirmer au plus tard 24 heures suivant la date originale prévue pour la partie , la nouvelle date pour la reprise du match au céduteur ou président des associations impliquées .

MEMBRE SUSPENDU/NON ÉLIGIBLE

En plus de toute autre sanction prévue à la réglementation, une équipe qui utilise les services d'un membre suspendu ou non éligible perd automatiquement la partie par défaut. Les parties déjà jouées ne seront pas affectées par ce règlement. Les sanctions disciplinaires prévues aux règles de jeu Hockey Québec s'appliqueront également advenant une telle situation.

JOUEURS AFFILIÉS.

Le règlement de la saison régulière s'applique, soit remplacement permis de 1 joueur pour 1 joueur suspendu ou absent. Le joueur affilié doit être inscrit sur le formulaire d'enregistrement d'équipe (T-112) de l'équipe.

Pour la catégorie M-18, il sera permis pour les équipes ayant moins de 14 patineurs comme joueurs réguliers de faire appel à des joueurs affiliés afin que

l'équipe compte un maximum de 14 joueurs – patineurs pour ses parties durant les séries

JOUEUR AFFILIÉ AVEC SUSPENSION ET ÉQUIPE D'APPARTENANCE ÉLIMINÉE

Dans le cas où une équipe voudrait avoir recours à un joueur affilié avec suspension à purger et dont l'équipe d'origine a été éliminée des séries, le joueur affilié pourra poursuivre la fin de sa suspension en fonction des parties jouées de l'équipe pour laquelle il est joueur affilié. Le joueur visé pourra revenir à titre de joueur affilié une fois le nombre de match de suspension complétée en calculant les parties purgées avec son équipe d'appartenance avant élimination de celle-ci et par la suite celle de son équipe où il est affilié.
(réf H Q 1,5 article G & H)

Mode de fonctionnement pour l'équipe qui souhaite avoir les services d'un joueur affilié encore suspendu .

À titre d'exemple si l'équipe veut que le joueur affilié puisse purger un match de suspension résiduel après que son équipe primaire soit éliminée, l'équipe primaire doit avoir un joueur régulier absent et le rayer sur l'alignement et ce pour tous les niveaux incluant le M-18 dont le nombre de joueur est permis à 14 avec JA si le nombre de réguliers est inférieur à 14 .

L'équipe devra donc jouer avec un joueur en moins pour le nombre de match de suspension résiduel à purger par le joueur affilié. Dans le cas où l'équipe décide de jouer avec un joueur en moins elle devra inscrire le nom du joueur dans la section suspension de la feuille de partie en indiquant à quel nombre de match de la suspension correspond le match purgé et la mention (ex 2/2) et JA vis-à-vis le nom.

DURÉE MINIMUM POUR VALIDITÉ D'UNE PARTIE

Pour les séries de la coupe du président, advenant qu'une partie ne puisse être complétée pour raison de force majeure telle que panne électrique, blessure à un joueur qui ne peut être déplacé sans intervention des ambulanciers, ou autre cas ne permettant pas de compléter la partie, la partie sera considérée comme

complétée et le résultat sera final advenant la présence des 2 conditions suivantes :

- Un minimum de 2 périodes complètes ont été jouées selon temps prévu .
- Un écart de 4 buts ou plus sépare les deux équipes après 2 périodes.

Advenant que les deux conditions précédentes ne soient pas rencontrées , la partie devra être complétée à partir du temps résiduel à jouer au moment où celle-ci a été interrompue .

- Le présent **règlement n'est pas applicable pour les parties de demies-finales et finales**, pour lesquelles la partie le cas échéant, devra être complétée selon temps restant au moment de l'interruption peu importe l'écart de pointage au moment de l'arrêt de la partie.

PROCÉDURE DE PROTÊT

La ligue appliquera les directives et procédures prévues à l'article 7.4 des règlements administratifs H-Q pour toute équipe qui souhaiterait déposer une demande de protêt. Advenant tout manquement à la procédure décrite la demande sera jugée non-recevable .

La demande le cas échéant doit être déposée en premier lieu au surveillant de tournoi présent et sera traitée par le biais d'une rencontre du comité de discipline de la ligue (en personne ou téléphonique ou vidéo) .

Les deux associations dont les équipes impliquées dans la partie sous protêt ne pourront avoir droit de vote pour la décision concernant la demande.

RÉSULTATS DES MATCHS

Chaque organisation hôte devra utiliser l'application score sheet.ca pour la transmission des résultats . (parties dans section Ihto-séries)

Advenant problème d'accès internet ou de l'application scoresheet.ca, les statistiques de la partie pourront être consignées sur une feuille de partie papier

disponible sur chacun des sites . Advenant recours à cette procédure, les entraîneurs des équipes impliquées pourront inscrire leur alignement respectifs de façon manuelle sur la feuille remise par le superviseur de site et ce sans sanction

en début de partie. Si une feuille de partie papier est utilisée, veuillez retourner photo de celle-ci par courriel en format petit à l'adresse suivante :

info@hockeylsl.ca en indiquant no de partie nom et coordonnées téléphoniques cellulaires de l'expéditeur .

ENVOI AVIS FORMULAIRE SUSPENSION

Important dans le cas où une pénalité de match(code E) ou extrême inconduite(D) chaque responsable de site devra compléter le formulaire d'avis de suspension manuellement et envoyer photo de celui-ci par courriel Claude Guérard , cédulaire de ligue à l'adresse suivante:

claude.guerard@outlook.com

l'envoi se fait avec prise de photo du formulaire et envoi en format moyen et ne pas oublier d'indiquer sur le formulaire le code(numéro de l'infraction de suspension D ou E

CONTACTS DES ASSOCIATIONS EN CAS D'URGENCE

HRS	Ryan Pintar	514-465-8776
	Lynda Duggan	514-823-4060
Beauharnois	Jean Turcotte:	514-792-2330
	André Desjardins	514-594-6088

Huntingdon	Érick Faubert	450-567-9302
	Greg Renaud	450-369-3448
Soulanges	Marie-Chantal Prévost	450-567-4504
	Guillaume Chartrand	514-949-5377
Valleyfield	David Ouellet	514-349-5566
	Kevin Plante	438-830-1914
Chateauguay	Pierre Côté	514-779-4123
	Diane Godin	514-248-3882
Mercier :	Jean-François Bourdon	514-668-2903
	Laura Blaise	514-799-7465
Ste-Martine	André Desjardins	514-594-6088
	Caroline Ouellette	514-915-5884