
**RESEAU DU SPORT ETUDIANT DU QUEBEC
REGION DE QUÉBEC ET DE CHAUDIERE-APPALACHES
(RSEQ-QCA)**

**Mise à jour
11-08-18**

LIGUE ET CHAMPIONNAT

**RÈGLEMENTS
SPÉCIFIQUES**

H O C K E Y sans contact

Article 1 RÈGLEMENTS

Les règlements en vigueur sont ceux de la F.Q.H.G. concernant le hockey mineur (participation) sauf les modifications incluses dans la présente réglementation spécifique et dans la réglementation générale du RSEQ-QCA

**Toutes les sanctions du hockey civil seront appliquer dans le civil et non par le RSEQ-QCA

Article 2 IDENTIFICATION DES CATÉGORIES

Les catégories juvéniles, cadettes et benjamines sont offertes au niveau des ligues de du RSEQ-QCA

Article 3 SURCLASSEMENT / CHEVAUCHEMENT

3.1 Le simple surclassement est autorisé.

Exemple : Un joueur d'âge benjamin peut aller jouer et/ou remplacer dans une équipe cadette.

**3.2 Le chevauchement est accepté seulement pour un tournoi (2 parties).
(Voir règlement généraux 11.2.)**

**Un joueur qui joue plus de deux parties devra jouer dans la catégorie supérieure.

Article 4 ÉLIGIBILITÉ / INSCRIPTIONS/CLASSIFICATION

4.1. Est exclu du RSEQ-QCA tout joueur d'une équipe AAA, **Midget espoir, junior majeur, tiers II.**

**** Tout joueur junior devra remplir un formulaire d'admissibilité spéciale et être accepté par le RSEQ-QCA.**

4.1.2 Les joueurs qui sont réservistes, dans les ligues mentionnées à l'article 4.1., peuvent jouer dans les ligues du RSEQ-QCA jusqu'à temps que ces derniers soient un joueur officiel dans l'équipe.

4.2. **Classification des équipes / catégories**

Précisions importantes à retenir :

Un joueur de 1^{ère} secondaire jouant double lettre sera considéré comme un joueur simple lettre (excepté un élève de 1^{ère} secondaire jouant bantam AA)

Les joueurs Bantam AA de 2^e année (sec. 3) devront jouer dans la catégorie juvénile.
Les joueurs Bantam AA de 1^{ère} année (sec. 1 ou 2) pourront jouer dans la catégorie benjamine.

S'il y a 4 équipes et plus dans la catégorie juvénile AA les joueurs bantam AA et midget AA pourront évoluer dans l'équipe pour la saison. Sinon, ils ne pourront pas être sur l'alignement officiel de l'équipe, car la catégorie AA ne sera pas officiellement ouverte.

Si la catégorie AA (benjamin et/ou juvénile) n'est pas officiellement ouverte, les écoles qui ont des joueurs bantam AA et midget AA pourront aligner ces joueurs pour le championnat régional afin de participer au championnat provincial.

Classification des équipes en BENJAMIN

- A) AA = 1 joueur de 1^{er} ou 2^e secondaire AA
- B) BB = 10 joueurs et plus de 2^e sec. jouant double lettre
- C) A = 9 joueurs et moins de 2^e sec. jouant double lettre
- D) B = 4 joueurs et moins de 2^e sec. jouant double lettre

Classification des équipes en CADET

- A) BB= 10 joueurs et plus double lettre (BB-CC)
- B) A = 9 joueurs et moins jouant double lettre
- C) B = 4 joueurs et moins jouant double lettre

Classification des équipes en JUVÉNILE

- A) AA = 1 joueur 4^e ou 5^e secondaire jouant midget AA
- B) BB = 10 joueurs et plus jouant double lettre
- C) A = 9 joueurs et moins jouant double lettre
- D) B = 4 joueurs et moins jouant double lettre

** Lors de l'inscription des joueurs, sur le site de l'admissibilité, dans la colonne « position » le calibre du joueur devra être inscrit. Le RSEQ-QCA se garde le droit d'aller valider auprès de FQHG la liste des joueurs par équipe.

Article 5 COSTUME

- 5.1 L'équipe qui organise le tournoi doit prévoir une série de chandails de dépannage de modèle et de couleur uniforme.
- 5.2 L'équipe visiteuse est désignée pour changer de gilets.
- 5.3 Tous les joueurs d'une équipe doivent obligatoirement porter des gilets de modèle et de couleur uniforme, sauf le gardien de but.

Article 6 COMPOSITION DE LA DÉLÉGATION

- 6.1 Joueurs habillés / partie : Maximum = 19 joueurs
Minimum = 8 joueurs
Entraîneur : 1
Entraîneur adjoint : 2

6.2 L'équipe peut être composée de garçons et de filles sans distinction.

Article 7 RETARD

- 7.1 Une équipe qui ne se présente pas à l'heure prévue pour le début de sa rencontre a un délai de 15 minutes afin qu'elle présente le nombre minimal de joueur sur la patinoire. Si l'équipe arrive dans les délais demandés, la partie se jouera en temps continu, afin de ne pas retarder l'horaire de la journée. Une équipe en retard perd son point d'esprit sportif.
- 7.2 Après le délai, tout retard est considéré comme une absence.
(Voir les règlements généraux 19.4.1)

Article 8 FORMULE DE RENCONTRE et PARTICULARITÉS

- 8.1 Le tournoi de hockey est de type **sans contact**.
- 8.2 Lorsqu'une équipe se retrouve en désavantage numérique, il n'est pas permis à

Article 9 POINTAGE DES PARTIES au classement

Partie gagnée :	3 pts
Victoire en prolongation	2 pts
Défaite (prolongation) :	1 pt
Défaite :	0 pts
Forfait :	0 pt (pointage de buts 0-2)

Le pointage officiel et à indiquer sur le site web est limité à un écart de 7 buts.

À chaque partie, chaque équipe peut obtenir 1 point de valorisation pour le respect de l'éthique sportive, si l'équipe ;

Benjamin cumule 6 punitions (si surtemps = 7) et moins,

Cadet cumule 7 punitions (si surtemps = 8) et moins

Juvenile cumule 8 punitions (si surtemps = 9) et moins

Cependant toute punition majeure, expulsion, forfait et/ou manquement majeur au code d'éthique et de la charte de l'esprit sportif prive l'équipe de ce point.

****Nouveauté point d'esprit sportif :**

Dans un calendrier de 10 parties, les équipes doivent récolter 6 points d'esprits sportifs pour avoir accès au régional. S'il y a plus de partie, c'est 60% des points d'esprits sportifs que l'équipe devra récolter.

Article 10 BRIS D'ÉGALITÉ

10.1 En cas d'égalité, les critères seront appliqués dans l'ordre suivant **sans revenir à un critère précédent avant d'avoir complété toutes les étapes suivantes :**

1. Le nombre de points récolté des parties des équipes à égalité;
2. Plus grand nombre de victoires en temps régulier;
3. Plus grand nombre de victoires des équipes à égalité;
4. Plus grand quotient des « points pour »/ « points contre » des parties impliquant les équipes à égalité;
5. Addition des points pour et contre divisé par les points pour multiplié par 100.

Article 11 DURÉE DES PARTIES – SUBSTITUTIONS ET ARRÊT DE JEU

11.1 3 périodes : 1^{er} période est d'une durée de 10 minutes (changement de côté), la 2^e est de 15 minutes, (2 minutes de pause en la 2^e et 3^e période) et la 3^e période est de 15 minutes pour une durée totale de **40 minutes**.

En 2^e période, l'entraîneur de l'équipe qui tire de l'arrière par 5 buts et plus peut demander le temps continu. Lors des 5 dernières minutes, si un écart de 5 buts et plus, sépare les 2 équipes, la partie se termine automatiquement en temps continu.

En tout temps, lorsque l'écart de pointage est de 7 buts et plus, on affiche 0-0 au tableau d'affichage, et ce, jusqu'à la fin de la partie. Le marqueur continue d'inscrire les points normalement sur la feuille de pointage. En 2^e période, dès que l'écart atteint 7 buts, la partie se termine automatiquement en temps continu.

11.2 Chaque équipe a droit à 2 temps morts par partie, mais aucune équipe ne peut prendre les 2 temps morts dans la même période.

11.3 Le temps d'échauffement est de 5 minutes. Le temps total pour le nettoyage de la glace et du temps d'échauffement ne doit pas dépasser 15 minutes.

** Pour les tournois à 6 parties, l'échauffement sera de 3 minutes.

11.4 **Substitutions :**

Les changements de joueurs peuvent se faire en tout temps.

11.4.1 **Arrêt de jeu automatique :**

Il y a arrêt de jeu automatique lorsqu'un tir atteint le masque du gardien. Si la rondelle dévie directement dans le but sans être retouché par un autre joueur que le gardien, le but est bon.

11.5 **Prolongation :**

11.5.1 Étapes de la prolongation en saison régulière :

- 1 - Fusillade à 3 joueurs (en alternance).
- 2 - Fusillade 1 joueur à la fois, toujours avec des joueurs différents

11.5.2 Étapes de la prolongation pour les rencontres éliminatoires :

****NOUVEAU**

- 1 - 5 minutes* à 5 joueurs incluant le gardien.
- 2 - 5 minutes* à 4 joueurs incluant le gardien
- 3 - Fusillade à 3 joueurs (en alternance).
- 4 - Fusillade 1 joueur à la fois, toujours avec des joueurs différents.

**** (Les joueurs de l'étape 3 ne peuvent pas revenir à l'étape 4)**

*En prolongation, le temps est continu et la partie prend fin dès le premier but. Une pause de transition maximale de 30 secondes entre chaque étape est accordée.

11.6 **Arrêt de partie pour fautes majeures :**

11.6.1 Une 2^e faute majeure dans une rencontre pour la même équipe et/ou une 1^{re} faute majeure commise durant les 5 dernières minutes d'une partie met immédiatement fin à la rencontre.

N.B. : Dans le cas d'une bataille, chaque joueur impliqué recevront une faute majeure et sont expulsés de la rencontre.

11.6.1.1 **Sanctions si arrêt dans les 5 dernières minutes de la partie :**

- 1- Si la partie est arrêtée en saison régulière :
 - L'équipe fautive perd sa partie par forfait
 - L'équipe perd son point d'esprit sportif pour la rencontre
 - Amende de 25\$
- 2- Si récidive en saison, l'amende doublera ainsi que les frais d'arbitrage.

11.6.2 Si on doit arrêter la rencontre pour cette raison, chaque équipe ayant totalisé une 2^e faute majeure perd sa partie par forfait (0-2), sauf pour des cas particuliers.

Note : Possibilité d'une double défaite par forfait.

11.6.3 Cas particuliers :

- a) Dans le cas d'une bataille, l'équipe du joueur agresseur sera considérée fautive. Si les 2 joueurs sont également impliqués, les 2 équipes seront également fautives.
- b) Dans les 5 dernières minutes de la partie, l'équipe du joueur qui commet la faute majeure est la seule à être déclarée forfait.

Article 12 SANCTIONS

12.1 **Bagarre**

Un joueur identifié comme agresseur (coup de poing) est exclu de la ligue pour l'année en cours.

Si les 2 joueurs sont impliqués dans une bataille, ils sont exclus de la ligue pour l'année en cours. Les sanctions selon implication des joueurs dans une bagarre seront émises selon le rapport de l'officiel.

S'il y a récurrence dans la même équipe lors de la journée, cette dernière est exclue pour la journée et son cas est soumis au comité de vigilance.

12.2 **Accrochage**

Tout geste visant à ralentir un adversaire à l'aide de son bâton (accrochage sous quelque forme que ce soit) est pénalisé.

12.3 **Obstruction**

Toute forme d'interférence sur un joueur non porteur de la rondelle est pénalisée; nous visons particulièrement les bousculades inutiles devant les filets.

12.4 **Cinglage**

Tout coup porté au corps de l'adversaire avec le bâton est pénalisé; nous visons particulièrement les coups répétés aux chevilles et aux jambes des adversaires.

12.5 **Double-échec**

Tout coup porté au corps de l'adversaire avec le bâton tenu à deux mains est pénalisé; nous visons particulièrement toute forme d'intimidation envers les adversaires et les officiels ainsi que toute forme de blasphème.

12.6 **Anti-sportif (provocation verbale)**

Pénalité mineure (2 minutes) pour tout comportement anti-sportif, langage abusif ou provocation d'un adversaire. Le but est de sévir tout écart de comportement (geste ou langage provocateur) avant que des incidents plus graves ne surviennent.

12.7 **3 pénalités mineures dans une rencontre**

Un joueur qui se voit décerner une 3^e infraction mineure dans une même rencontre est automatiquement exclu de la rencontre (cette exclusion n'entraîne pas de suspension automatique pour la prochaine rencontre). Le marqueur doit avertir l'entraîneur après la 2^e infraction mineure d'un joueur.

12.8 **Majeurs**

Lors d'une faute majeure avec expulsion, le joueur devra être suspendu à la rencontre suivante. (L'entraîneur se doit d'appliquer ce règlement.) Le cumul de 2 majeurs avec expulsion dans la saison, le joueur est exclu de la ligue.

Article 13 DURÉE DES PUNITIONS

- 13.1 Lorsqu'il y a une punition donnée à un joueur dans une période à temps continu, le temps de la punition est chronométré.
- 13.2 Lorsqu'il y a une punition donnée à un joueur dans une période de temps arrêté, la pénalité s'écoule selon le temps de la partie.
- 13.3 Le joueur puni assume la totalité de sa punition. Advenant qu'un but soit marqué par l'équipe adverse, il est remplacé sur le jeu par un autre joueur de sa formation.
- 13.4 Lorsqu'une punition est appelée, lors d'une période de prolongation (éliminatoires), le joueur fautif doit quitter la glace pour le temps déterminé par le degré de sa punition. Si les équipes évoluaient avec 4 joueurs et moins (incluant le gardien de but), alors l'équipe adverse ajoute un joueur pour obtenir l'avantage numérique pour la durée de la pénalité.
- 13.5 ****Lors d'une punition appelée et qu'il y a un but, la punition devra être purgée. (5x5)**

Article 14 Éthique – Éliminatoires – PUNITIONS

- 14.1 **À compter du moment que son équipe perd son point de comportement**, soit à la 7^e infraction mineure (si surtemps, 8) d'une équipe benjamine ou de la 9^e infraction mineure (si surtemps, 10) d'une équipe juvénile au cours du match éliminatoire, **en plus de la punition au joueur**, l'équipe adverse se voit systématiquement accordée un tir de punition.
- 14.2 En éliminatoires, dès qu'un écart de 5 buts sépare les 2 équipes en 2^e période, la partie se termine automatiquement à temps continu. L'entraîneur qui tire de l'arrière peut alors demander de mettre fin à la partie.
- 14.3 En éliminatoires, à la 12^e infraction d'une équipe, en temps régulier, benjamin, **cadet et juvénile**, cette équipe est automatiquement disqualifiée et on met un terme à la rencontre. (Ne s'applique pas si survient lors de la prolongation)

Article 15 Mérite sportif

15.1. Saison régulière :

Une bannière locale «champion» est à l'enjeu à la suite du calendrier régulier pour chacune des ligues indépendamment du niveau.

15.2 Championnat régional

AA = une bannière régionale «champion» et des médailles régionales O-A-B sont à l'enjeu.

BB = une bannière locale «champion» et des médailles locales O-A-B sont à l'enjeu.

A-B = une bannière locale «champion» est à l'enjeu et des médailles O-A-B sont à l'enjeu.

****Il n'y aura plus de finale de bronze dans la catégorie juvénile.**

Article 16 Crédit organisation / tournois

16.1 **Chaque équipe qui s'inscrit à la ligue devra être en mesure de recevoir plus d'un tournoi durant la saison.**

16.2 Si un établissement a plus d'une équipe dans la même ligue, elle devra recevoir un tournoi par équipe.

16.3 Si une équipe ne reçoit pas de tournoi durant la saison, elle recevra une amende de 500\$ qui sera distribuée seulement aux équipes de sa ligue qui reçoivent.

16.4 Le crédit d'organisation de base pour recevoir un tournoi sera de 75\$ (voir règlement généraux article 7.6)

16.5 L'équipe hôte peut se référer à un document disponible afin de l'aider à la préparation de son tournoi. (voir site internet)