



HOCKEY
SANS CONTACT – BENJAMIN ET CADET
MISE EN ÉCHEC AVEC RESTRICTION – JUVÉNILLE
RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE
SAISON 2017-2018

1. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

Seront appliqués par ordre de prépondérance, la réglementation spécifique ci-dessous, la réglementation générale du RSEQ Montréal, les règlements administratifs de Hockey Québec et les règles de jeu de Hockey Canada.

N.B. Les règlements spécifiques et généraux s'additionnent lorsqu'ils ne sont pas conflictuels.

2. CATÉGORIES D'ÂGE ET DIVISIONS

Catégorie	Date de naissance
Benjamin (sec. 1)	du 1 ^{er} octobre 2004 au 30 septembre 2005
Cadet (sec. 2-3)	du 1 ^{er} octobre 2002 au 30 septembre 2004
Juvenile (sec. 4-5)	du 1 ^{er} juillet 1999 au 30 septembre 2002

Benjamin :

- a) Double lettre acceptée
- b) Il est à noter qu'un maximum de cinq (5) joueurs et un (1) gardien de but nés entre le 1^{er} octobre 2003 et le 30 septembre 2004 sera accepté, par match. Aucun joueur deux (2) lettres ne sera accepté.

2.1. Les filles qui évolueront dans une équipe féminine double lettre ne seront pas considérées comme joueuses double lettre. Cependant si elles évoluent dans une équipe double lettre masculine, elles seront considérées comme joueuses double lettre.

2.2. Veuillez noter que le midget espoir sera inclus dans la catégorie AA.

3. ADMISSIBILITÉ

- 3.1.** Tout joueur dûment inscrit dans les délais prescrits et ayant participé à un minimum de 40% des parties sera admissible aux éliminatoires et à la finale régionale. Advenant le cas d'un joueur ou d'un gardien de but blessé au cours de la saison et n'ayant pas été en mesure de participer à 40 % des matchs de son équipe, seul le coordonnateur des programmes au secondaire pourra permettre sa participation en séries éliminatoires. Dans un tel cas, une preuve médicale sera exigée.

3.2. Tout joueur en retard, dûment identifié sur la feuille de match, devra être arrivé au banc de son équipe et prêt à jouer avant le début de la deuxième période pour pouvoir prendre part à une rencontre.

3.3. Calibre

3.3.1. Un joueur midget AA doit obligatoirement évoluer en division juvénile.

3.3.2. Aucun joueur AAA ou de division 1 ne pourra évoluer dans une équipe de division 2.

4. SURCLASSEMENT ET RÉSERVISTES

4.1. En saison régulière uniquement, il sera permis de surclasser un joueur pour un maximum de quatre (4) parties.

4.2. Les joueurs ainsi surclassés pourront retourner dans leur équipe d'origine sans pénalité.

4.3. À sa cinquième participation dans une catégorie ou section supérieure, le joueur ne pourra plus retourner dans son équipe d'origine.

5. RÉPARTITION DES ÉQUIPES

5.1. Pour chacune des catégories (benjamin, cadet et juvénile), les divisions seront formées de la manière suivante :

5.1.1. Division 2 : un maximum de cinq (5) patineurs AA et d'un (1) gardien de but AA sera accepté par alignement de parties. *Joueurs AA à inscrire sur la feuille de match.

5.1.2. Division 3 : un maximum de deux (2) patineurs AA et d'un (1) gardien de but AA sera accepté par alignement de parties. *Joueurs AA à inscrire sur la feuille de match.

5.2. Lors d'un match interdivision, entre une équipe de la division 2 et une autre de la division 3, un nivellement vers le haut sera appliqué, c'est-à-dire que les deux équipes pourront présenter un alignement d'une partie typique de la division 2, comprenant quatre (5) patineurs AA et un (1) gardien de but AA.

6. NOMBRE DE PARTIES PAR ÉQUIPE

6.1. En saison régulière, dans la mesure du possible, il sera prévu :

- Benjamin : vingt (20) parties
- Cadet et juvénile : vingt-deux (22) parties.

6.1.1. **Les établissements membres du RSEQ Montréal n'auront pas à se déplacer pour jouer à l'extérieur du territoire de leur instance régionale en saison régulière, et ce, uniquement dans le cas où le lieu du match excède 50 km depuis un point central du territoire du RSEQ Montréal (aréna Étienne-Desmarreau).**

6.2. Dans la mesure du possible, le calendrier devra prévoir des parties « aller-retour » au sein d'une même division et un match interdivision contre chacune des équipes de l'autre

division. Le nombre de matchs variera selon la répartition des équipes au sein des deux divisions.

7. NOMBRE DE JOUEURS

7.1. Pour que la partie ne soit pas déclarée forfait, une équipe devra être composée d'un minimum de neuf (9) joueurs (8 joueurs et un gardien), sur la glace au début de la 2^e période. Les joueurs doivent tous être sur la feuille de match avant le début de la partie.

7.2. Une équipe qui débutera la 2^e période avec moins de **neuf (9) joueurs** (8 joueurs et un gardien) sera déclarée forfait. L'absence de l'entraîneur, après quinze (15) minutes de délai, entraînera automatiquement un forfait à l'équipe en cause.

8. UNIFORME

Le protecteur buccal sera obligatoire pour tous les joueurs prenant part à une rencontre du RSEQ Montréal, et ce, dans toutes les catégories et sections.

Les équipes devront avoir des chandails blancs lors de leurs matchs à domicile et des chandails foncés lors de leurs matchs à l'extérieur.

9. RESPONSABILITÉS DE L'ÉQUIPE RECEVEUSE

9.1. Elle devra prévoir la réservation de son aréna afin que les parties débutent entre 15 h et 17 h 30.

9.2. Elle devra assurer la présence d'un marqueur ainsi que d'un chronométreur. Prévoir une feuille de match ainsi que deux (2) chronomètres.

9.3. L'entraîneur de l'équipe receveuse aura la responsabilité d'aviser l'entraîneur adverse du temps de glace disponible pour la partie.

9.4. Elle devra fournir les rondelles nécessaires à l'échauffement des deux équipes ainsi que pour la tenue de la partie.

9.5. Elle aura la responsabilité de l'encadrement et du comportement des spectateurs partisans de son équipe.

9.6. L'entraîneur de l'équipe receveuse sera responsable de toute action de ses joueurs avant, pendant et après le match, et ce, tant et aussi longtemps que des membres de son équipe seront sur la propriété de l'école receveuse.

9.7. **Il est obligatoire de fournir les services médicaux lors de matchs à domicile en cadet et en juvénile.** Il est fortement recommandé de fournir le service en benjamin.

10. ARBITRAGE

10.1. La Ligue aura la responsabilité de fournir des arbitres fédérés par Hockey-Québec :

10.1.1. Deux (2) arbitres pour les catégories benjamin

10.1.2. Trois (3) arbitres pour la catégorie cadette et juvénile.

10.2. Advenant la présence d'un seul arbitre pour les catégories benjamin et d'un ou deux arbitres en catégorie cadet et juvénile, la partie devra se jouer quand même.

11. DURÉE DES MATCHS

Le match officiel consistera en trois (3) périodes de quinze (15) minutes à temps arrêté.

Une équipe qui ne pourra pas respecter ce temps de jeu pour ses parties locales devra informer la Ligue lors de la réunion de confection du calendrier.

11.1. Une période de 2 à 5 minutes d'échauffement sera accordée aux deux équipes avant le début de la partie.

11.2. S'il y a égalité après le temps réglementaire, **et ce, en saison régulière seulement**, chaque équipe procédera à trois (3) tirs en fusillade en alternance pour déterminer l'équipe gagnante.

11.2.1. L'équipe hôte décidera de commencer ou de laisser commencer l'autre équipe.

11.2.2. L'entraîneur de chaque équipe devra nommer trois (3) joueurs qui effectueront les tirs.

11.2.3. Les tirs se feront en alternance.

11.2.4. L'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de buts suite aux six (6) tirs sera déclarée gagnante.

11.2.5. Si l'égalité persiste, poursuivre les tirs en alternance, un joueur différent à la fois par équipe, jusqu'à ce que l'égalité cesse.

11.3. Pénalité

Partie de 45 minutes	
Mineure	2 minutes à temps arrêté
Majeure	5 minutes à temps arrêté
Inconduite	10 minutes à temps continu

Un joueur qui obtiendra 3 pénalités mineures lors d'un match sera exclu dudit match. L'entraîneur sera tenu de faire appliquer cette réglementation.

11.3.1. Si un joueur adverse pénètre le demi-cercle du gardien de but avant que la rondelle n'y pénètre, l'arbitre devra siffler et reprendre le jeu à l'extérieur de la zone.

11.4. Écart de buts

11.4.1. La partie se jouera automatiquement à temps continu dans les deux cas suivants :

- a) Écart de 7 buts entre les deux équipes en troisième période
- b) Écart de 10 buts entre les équipes en tout temps

On pourra revenir au temps arrêté, au choix de l'équipe tirant de l'arrière, lorsque l'écart des buts viendra à se réduire à 6 buts et moins.

11.5. Temps mort

11.5.1. Un temps mort d'une (1) minute, par équipe et par match, sera accordé et géré par les officiels de la rencontre.

12. CLASSEMENT

12.1. Points accordés aux fins du classement

- a) Trois (3) points seront accordés pour une victoire
- b) Aucun (0) point ne sera accordé pour une défaite
- c) Deux (2) points seront accordés pour une victoire en fusillade
- d) Un (1) point sera accordé pour une défaite en fusillade
- e) Un (1) point sera accordé pour un match nul

12.2. Lorsqu'il y a forfait, le pointage à entrer pour le classement est de 3 à 0. Seule l'équipe gagnante a droit à ses points d'éthique.

12.3. Point d'éthique sportive

Un (1) point supplémentaire peut être accordé pour le respect de l'éthique sportive. Ce point sera accordé selon le cumul des pénalités jugées antisportives et comptabilisées à chacune des rencontres (**voir annexe de la présente réglementation**), de la façon spécifique suivante pour chacune des catégories :

12.3.1. Catégorie benjamin

- Aucune pénalité antisportive jusqu'à 10 minutes (inclusivement) : 1 point
- 11 minutes et plus (incluant expulsion) : 0 point

12.3.2. Catégorie cadet

- Aucune pénalité antisportive jusqu'à 12 minutes (inclusivement) : 1 point
- 13 minutes et plus (incluant expulsion) : 0 point

12.3.3. Catégorie juvénile

- Aucune pénalité antisportive jusqu'à 14 minutes (inclusivement) : 1 point
- 15 minutes et plus (incluant expulsion) : 0 point

12.4. Traitement du classement en fin de saison

12.4.1. En fin de saison, après avoir identifié les équipes accédant aux éliminatoires, les points d'éthique sportive sont retirés du nombre total de points cumulés par les équipes qualifiées pour assurer un classement révisé. L'équipe ayant terminé au meilleur rang aura l'avantage du terrain.

13. SUSPENSION

13.1. Le RSEQ Montréal recommande fortement à chacun des entraîneurs de la Ligue de présenter et d'expliquer le tableau suivant à ses joueurs, autant dans un but préventif qu'éducatif.

13.2. Toute infraction n'apparaissant pas dans ce tableau sera sanctionnée par un nombre de matchs laissé à l'entière discrétion du comité de discipline du RSEQ Montréal.

TABLEAU DES SANCTIONS

Code d'infraction	Type d'infraction	1 ^{re} offense	2 ^e offense	3 ^e offense
Infractions relatives aux batailles				
2	Bataille	2 (+CD)	Expulsion de la Ligue	
3	Coup (s) de poing (s) impliquant 1 seul joueur	3 (+CD)		
4	Instigateur	5 (+CD)		
8	Quitter le banc lors d'une bataille	1 (+CD)	CD	CD
14	Inviter un adversaire ou un spectateur à se battre	1 (+CD)	2 (+CD)	3 (+CD)
Infractions commises avec le bâton				
22	Coup de bâton	2 (+CD)	Expulsion de la Ligue	
23	Darder	2 (+CD)		
24	Donner un « six-pouces »	2 (+CD)		
25	Donner un double échec	2 (+CD)		
Infractions commises avec le corps				
31	Assaut	CD	Expulsion de la Ligue	
32	Tentative de blesser	CD		
40	Mise en échec par-derrière	1 (+CD)	3 (+CD)	6 (+CD)
48	Mise en échec à la tête	CD	Expulsion de la Ligue	
Infractions diverses				
61	Abus verbal envers un officiel, conduite antisportive et inconduite	2 (+CD)	CD	CD
84	Agression VERBALE d'un officiel	4 (+CD)	Expulsion de la Ligue	
85	Agression PHYSIQUE d'un officiel	Expulsion de la Ligue		

Légende

- (+CD) : Pouvoir discrétionnaire du comité de discipline de modifier la sanction, selon les rapports obtenus auprès des personnes concernées.
- CD : Sanction à l'entière discrétion du comité de discipline.

14. ÉLIMINATOIRES

14.1. La formule des éliminatoires, sous un modèle de faux double à 8 équipes, sera présentée aux entraîneurs par le RSEQ Montréal lors de la confection du calendrier.

14.2. Procédure en cas d'égalité lors des éliminatoires

14.2.1. Si la partie est à égalité à la fin du temps régulier d'une partie éliminatoire, la période de prolongation nécessaire pour déterminer l'équipe gagnante est :

- a) 1^{re} prolongation : 10 minutes à temps continu*
- b) 2^e prolongation : 5 minutes à temps continu* avec un nombre de joueurs sur la glace réduit à 4 contre 4

***Le temps sera arrêté dans la dernière minute de chacune des deux périodes de prolongation.**

- 14.2.2.** S'il y a toujours égalité après la deuxième période de prolongation, chaque équipe procédera à trois (3) tirs en fusillade, en alternance, pour déterminer l'équipe gagnante.
- 14.2.3.** L'entraîneur de chaque équipe devra nommer trois (3) joueurs qui effectueront les tirs.
- 14.2.4.** Les tirs se feront en alternance, l'équipe visiteuse étant la première à tirer.
- 14.2.5.** L'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de buts à la suite des six (6) tirs sera déclarée gagnante.
- 14.2.6.** Si l'égalité persiste, chaque entraîneur devra nommer trois (3) autres joueurs (différents des trois premiers) pour effectuer une seconde ronde de tirs en fusillade.
- 14.2.7.** Les tirs se feront en alternance, l'équipe visiteuse étant la première à tirer.
- 14.2.8.** Après les deux (2) premiers tirs (1 par équipe), si l'égalité est brisée, l'équipe ayant marqué sera déclarée gagnante et ainsi de suite jusqu'à ce que les trois joueurs désignés aient tiré.
- 14.2.9.** Si l'égalité persiste, chaque entraîneur devra à nouveau nommer trois (3) autres joueurs et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

15. RÉUNION D'ÉVALUATION

Une réunion d'évaluation de la saison se tiendra au mois de mai. Date et endroit à déterminer.

ANNEXE

PÉNALITÉS COMPTABILISÉES AUX FINS DE L'ÉTHIQUE SPORTIVE

Groupe 1 : Infractions relatives aux batailles

- 01 Agresseur
- 02 Bataille
- 03 Bataille (1 seul joueur impliqué)
- 04 Instigateur
- 05 Demeurer sur les lieux d'une bataille
- 06 Deuxième bataille ou bataille subséquente au cours du même arrêt de jeu
- 07 Troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille
- 08 Premier joueur à quitter le banc lors d'une bataille ou dans le but d'entreprendre une bataille
- 09 Gardien qui quitte son enceinte lors d'une bataille
- 10 Saisir les cheveux, le protecteur facial, le casque protecteur ou la mentonnière sans en tirer avantage pour infliger une correction ou une blessure
- 11 Saisir les cheveux, le protecteur facial, le casque protecteur ou la mentonnière et en tirer avantage pour infliger une correction ou une blessure
- 12 Utiliser son protecteur facial comme une arme
- 13 Ruban gommé ou un autre matériau sur les mains pour blesser un adversaire
- 14 Enlever son casque pour se battre ou pour inviter un adversaire à se battre

Groupe 2 : Infractions commises avec le bâton

- 22 Coup de bâton
- 23 Darder
- 24 Donner un *six-pouces*
- 25 Faire double échec
- 26 Porter son bâton trop élevé

Groupe 3 : Infractions commises avec le corps

- 31 Assaut
- 32 Tentative de blesser
- 34 Donner du coude
- 35 Donner du genou
- 36 Donner un coup de patin
- 37 Donner un coup de tête
- 39 Mise en échec illégale
- 40 Mise en échec par-derrière
- 44 Donner de la bande
- 47 Rudesse
- 48 Coup à la tête

Groupe 4 : Fautes d'entrave

- 52 Accrocher

Groupe 5 : Fautes relatives au comportement

- 61 Abus verbal envers un officiel, conduite antisportive et inconduite
- 62 Se livrer à des insultes de nature discriminatoire
- 63 Manifestation antisportive d'équipe
- 66 Inconduite grossière pour tourner le match en dérision
- 70 Langage, geste abusif et obscène
- 72 Ne pas se rendre immédiatement au banc des punitions
- 76 Provoquer l'adversaire
- 77 Menacer de frapper ou tenter de frapper un officiel
- 78 Agression physique envers un officiel
- 79 Cracher

Groupe 6 : Autres fautes

- 82 Jouer avec un bâton illégal
- 84 Refus de se soumettre à un mesurage
- 86 Porter un équipement non réglementaire ou dangereux
- 87 Puntion de banc ou d'équipe
- 88 Deuxième punition d'inconduite
- 90 Quitter le banc des punitions
- 91 Lancer son bâton ou tout autre objet
- 93 Déplacer intentionnellement le but de sa position
- 94 Déplacer intentionnellement le but de sa position lors d'une échappée
- 97 Refus de se mettre au jeu
- 98 Quitter le banc en fin de période et/ou de match (entraîneur)

PÉNALITÉS NON COMPTABILISÉES AUX FINS DE L'ÉTHIQUE SPORTIVE

Groupe 3 : Infractions commises avec le corps

- 50 Retenir
- 51 Avoir retenu le bâton
- 53 Faire trébucher
- 54 Obstruction
- 55 Obstruction du banc
- 56 Obstruction sur le gardien de but

Groupe 6 : Autres fautes

- 80 Trop de joueurs sur la patinoire
- 81 Jouer avec un bâton brisé
- 83 Demande non justifiée de mesurage
- 85 Participer au jeu sans protecteur approprié
- 89 Tir botté
- 92 Retarder le jeu
- 95 Mise au jeu illégale
- 96 Saisir ou geler la rondelle