

RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE HOCKEY SUR GLACE | SAISON 2021-2022



1. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

Seront appliqués par ordre de prépondérance, la réglementation spécifique ci-dessous, la réglementation générale du RSEQ Montréal et les règlements de Hockey Québec (HQ).

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

2. ÉTHIQUE SPORTIVE

Les valeurs de respect et d'éthique sportive sont au cœur des actions et services offerts par le RSEQ Montréal. Nous appliquons les principes d'intervention du programme des 3R de l'éthique sportive soient :

- Respect envers soi-même
- Respect envers les autres
- Responsabilité de nos actions

Le RSEQ Montréal met à la disposition de ses élèves-athlètes, entraîneurs et membres du personnel d'encadrement, un code d'éthique du sport étudiant auquel ils devront se conformer, sous peine de sanction.

Nous vous invitons à prendre connaissance des différentes informations relatives au programme des 3R de l'éthique sportive sur notre site internet : <https://www.rseqmontreal.com/fr/formation/3r-de-l-ethique-sportive/>

2.1 FORMATION OBLIGATOIRE

Tous les entraîneurs devront avoir suivi durant l'année scolaire une formation sur l'éthique sportive. Si l'entraîneur ne se présente pas à une des formations offertes par le RSEQ Montréal, il sera automatiquement inscrit au stage payant de fin de saison, au coût de 40 \$. Un entraîneur ayant été reconduit au stage payant, présent ou non, devra tout de même défrayer le coût du stage.

2.2 SANCTION

Advenant qu'un entraîneur n'ait pas suivi son stage d'éthique au cours de la saison, ce dernier se verra refuser la possibilité d'agir à titre d'entraîneur lors des parties éliminatoires et lors de la finale et ne pourra être présent qu'à titre de spectateur lors de ces parties (seules les estrades lui seront accessibles). Un entraîneur qui ne respectera pas cette sanction verra son équipe perdre par forfait.

3. CATÉGORIES

Catégorie	Date de naissance
M14	du 1 ^{er} octobre 2007 au 30 septembre 2009
M15	du 1 ^{er} octobre 2006 au 31 décembre 2008
M18	du 1 ^{er} juillet 2003 au 31 décembre 2006

Les élèves-athlètes nés entre le 1^{er} octobre 2007 et le 31 décembre 2008 ont la possibilité d'évoluer en M14 ou en M15. Les élèves-athlètes nés entre le 1^{er} octobre 2006 et le 31 décembre 2006 ont la possibilité d'évoluer en M15 ou en M18.

3.1 RÈGLE DE MISE EN ÉCHEC APPLIQUÉE

Les ligues régionales de division 3 et de division 4 se jouent avec contact physique et ce pour toutes les catégories.

4. ADMISSIBILITÉ

4.1 ADMISSIBILITÉ DES ÉQUIPES

Pour chacune des divisions, les équipes seront formées de la manière suivante :

- Division 3 : aucune restriction de joueur double lettre sur l'alignement.
- Division 4 : un maximum de trois (3) joueurs double lettre dont 1 joueur AA sera accepté sur l'alignement par partie, incluant le gardien. *Joueur AA à inscrire sur la feuille de match.

4.2 ADMISSIBILITÉ DES ÉLÈVES-ATHLÈTES

4.2.1 Le double enregistrement est permis au niveau régional pour les joueurs de calibre simple lettre et double lettre (AA-BB-A-B-C). Les joueurs doivent être inscrits au préalable avec leur association de hockey mineur.

4.2.2 Un joueur qui prend part à la ligue de hockey sur glace du RSEQ Montréal ne peut prendre part à un match d'un autre réseau de compétition scolaire de même qu'un joueur inscrit dans une de ces ligues ne peut prendre part à un match dans la ligue du RSEQ Montréal.

4.2.3 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.

4.2.4 Calibre civil accepté :

4.2.3.1 Équivalences hockey féminin : Une fille qui évolue dans une équipe féminine triple (3) lettre sera considérée comme un joueur AA. Cependant si elle évolue dans une équipe triple (3) lettre masculine, elle sera considérée comme un joueur triple (3) lettre.

Une fille qui évolue dans une équipe féminine double (2) lettres ne sera pas considérée comme joueuse double (2) lettres. Cependant si elle évolue dans une

équipe double (2) lettre masculine, elle sera comptabilisée comme un joueur double (2) lettre.

- 4.2.3.2** Un joueur Midget AA doit obligatoirement évoluer dans la catégorie juvénile.
- 4.2.3.3** Aucun joueur ou joueuse AAA, AAA Relève, Espoir ou de division 1 et 2 ne pourra évoluer dans une équipe de division 3 ou 4 (tous les niveaux). Un joueur de division 2 pourrait cependant être réserviste dans une équipe de division 3 d'une catégorie d'âge supérieure.

4.2.4 RÉSERVISTES

- 4.2.4.1** En saison régulière uniquement, il sera permis d'utiliser un joueur réserviste pour un maximum de cinq (5) parties. Les joueurs ainsi surclassés pourront retourner dans leur équipe d'origine sans pénalité. Cette règle ne s'applique pas pour les gardiens de but, qui n'ont pas de limite de parties comme réservistes.

À sa sixième participation dans une catégorie ou division supérieure, le joueur ne pourra plus retourner dans son équipe d'origine. Un suivi avec la ligue sera nécessaire pour effectuer le changement d'équipe. Un joueur qui retournerait dans son équipe d'origine une fois le 6^e match en surclassement joué sera considéré comme un joueur inadmissible (voir règlementation générale).

5. CALENDRIER

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-Desmarteau).

5.1 NOMBRE DE PARTIES

Le nombre de parties sera établi selon le nombre d'équipes inscrites. Un maximum de quatre (4) croisements (rencontre entre 2 mêmes équipes) sera possible avec une moyenne de vingt (20) parties de saison régulière. Il sera possible d'ajuster le nombre de parties à la baisse ou à la hausse selon les besoins des équipes. Le classement d'une ligue dans laquelle les équipes n'auraient pas le même nombre de parties serait alors fait avec la moyenne des points.

5.2 DURÉE DES PARTIES

- 5.2.1** Le match officiel consistera en trois (3) périodes de quinze (15) minutes chronométrées, sans dépasser l'heure prévue de la fin de la location de glace. 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.

- 5.2.1.1** La partie se jouera automatiquement à temps continu dans les deux cas suivants :

- 5.2.1.1.1** Écart de 7 buts entre les deux équipes en troisième période

- 5.2.1.1.2** 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.

5.2.2 Une période de trois (3) minutes d'échauffement sera accordée aux deux équipes avant le début de la partie.

5.2.3 En saison régulière, les parties peuvent se terminer à pointage égal. Aucune prolongation n'est jouée.

6. NOMBRE DE JOUEURS

Pour que la partie ne soit pas déclarée forfait, une équipe devra être composée d'un minimum de huit (8) joueurs plus un gardien, prêts à débiter la partie. Les joueurs doivent tous être sur la feuille de match avant le début de la partie. Une équipe qui se présentera avec moins de huit (8) joueurs plus un gardien après quinze (15) minutes de délai sera déclarée forfait.

7. ARBITRAGE

Deux (2) arbitres fédérés seront assignés par partie. Toutefois, advenant la présence d'un (1) seul arbitre, la partie devra tout de même être jouée.

8. RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES

8.1 Comme prévu aux Règlements de sécurité de Hockey Québec, une équipe doit avoir parmi son personnel d'encadrement un préposé à la santé et à la sécurité au hockey. La personne détenant le grade de préposé à la santé et sécurité doit obligatoirement faire partie du personnel qui agit au niveau de l'équipe sur le banc lors d'un match.

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

8.3 RESPONSABILITÉ DE L'ÉQUIPE LOCALE

8.3.1 Considérant que nous évoluons en milieu éducationnel, nous demandons que les matchs commencent après 15 h, mais sommes conscients des disponibilités parfois limitées des installations. L'équipe receveuse devra ainsi prévoir la réservation de son aréna afin que les parties débutent entre 15 h et 17 h 30 et la location devra être de 90 minutes. L'entraîneur de l'équipe receveuse aura la responsabilité d'aviser l'entraîneur adverse du temps de glace disponible pour la partie.

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

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

9. SANCTIONS

9.1 PÉNALITÉS

Partie de 45 minutes		
Code	Description	Minutes de punition
A	Mineure ou mineure de banc	2 minutes à temps arrêté
B	Majeure	5 minutes à temps arrêté
C	Inconduite	10 minutes à temps arrêté
D	Extrême inconduite ou grossière inconduite	Expulsion
E	Punition de match	Expulsion

Un joueur qui obtiendra 3 infractions mineures **d'un même groupe de punitions** lors d'un match (**se référer au tableau de codification des punitions de Hockey Québec**) sera exclu dudit match. Une *double mineure* sera considérée comme étant une infraction. L'entraîneur sera tenu de faire appliquer cette réglementation.

9.2 OFFENSES ET SANCTIONS

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.

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.

OFFENSES ET SANCTIONS					
Une OFFENSE consiste à se voir décerner un ou plusieurs codes de punitions d'une même catégorie d'infraction dans un match. Une SANCTION consiste à se voir décerner un ou plusieurs matchs de suspension par suite d'une infraction commise. Ce nombre correspond à chacun des codes reçus et selon l'offense à laquelle le membre est rendu pour cette catégorie d'infraction.					
	Catégories d'infractions	Codes de punition	1 ^e offense	2 ^e offense	3 ^e offense
1.	Instigateur (+ note 1)	A4	2 matchs	4 matchs + CD	Ind. + CD
2.	Agresseur (+ note 1)	A1	2 matchs	4 matchs + CD	Ind. + CD
Note 1: Les punitions pour instigateur (A4) et agresseur (A1) sont toujours accompagnées d'une punition pour bataille (B2 + D2 ou B3 + D3)					
3.	3e homme (pacificateur)	D7	2 matchs	4 matchs + CD	Ind. + CD
4.	Le 1er joueur à quitter le banc lors d'une bataille qui ne se bat pas	A8 + A8 + D8	2 matchs	4 matchs + CD	Ind. + CD
5.	3e homme (avec bataille)	D7 + B2 + D2	2 + 2 Total 4 matchs	4 + 4 + CD Total 8 matchs	Ind. + CD
6.	Le 1er joueur à quitter le banc lors d'une bataille qui se bat	A8 + A8 + D8 + B2 + D2	2 + 2 Total 4 matchs	4 + 4 + CD Total 8 matchs	Ind. + CD
7.	Bataille	B2 + D2 * ou B3 + D3 *	2 matchs	4 matchs + CD	Ind. + CD
Pour les catégories 1 à 7 inclus.		Si dans le dernier 5 minutes du matchs ou en temps supplémentaire	Joueur: + 1 match Entraîneur: Avertissement	Joueur: + 2 matchs Entraîneur: 1 match	Joueur: Ind. + CD Entraîneur: 1 match
Pour les catégories 1 à 7 incl., les infractions A1-A4-D7-D8 se cumulent ensemble et les infractions pour bataille B2 + D2 ou B3 + D3 se cumulent séparément de A1-A4-D7-D8. Les infractions D6 doivent se jumeler aux codes B2 + D2 ou B3 + D3.					
8.	Mise en échec par derrière	A40 + D40	1 match	2 matchs	Ind. + CD
		B40 + D40	2 matchs	4 matchs	Ind. + CD
9.	Mise en échec (Référence 8.5.3 B)	A39 + D39	1 match	2 matchs	Ind. + CD
		B39 + D39	2 matchs	4 matchs	Ind. + CD
		E39 + B39	3 matchs + CD	3 matchs + CD	Ind. + CD
Pour les catégories 8 et 9, les mineures et les majeures se cumulent séparément.					
10.	Coup à la tête	Majeure: B48 + D48	2 matchs	4 matchs	Ind. + CD
11.	Toutes les autres extrêmes inconduites et les inconduites grossières	D-... (toutes sauf D2-D7-D8-D40-D48)	Joueur: 1 match	Joueur: 2 matchs	
			Officiel d'équipe: 2 matchs	Officiel d'équipe: 4 matchs + CD	Officiel d'équipe: Ind. + CD
12.	Toutes les punitions de match	E-... (toutes)	3 matchs minimum + CD	3 matchs minimum + CD	Ind. + CD
Note 2 Toutes les sanctions inquées dans ce tableau sont automatiques et sans droit d'appel.					
Note 3 À sa discrétion, le Comité de discipline de la ligue peut, selon le cas, augmenter la sanction automatique prévue.					
Note 4 Dans le tableau, la mention «Ind. + CD» signifie que le membre est suspendu indéfiniment jusqu'à ce que le Comité de discipline concerné rende décision et il doit le faire dans les 15 jours calendrier suivant la réception du dossier.					
Note 5 Sera considéré dans les cinq (5) dernières minutes du match, toute infraction commise après le match lors de la poignée de main ou encore à la sortie des joueurs avant l'entrée de ceux-ci dans le vestiaire.					

**Tableau de 2020-2021 - sera ajusté lorsque le tableau 2021-2022 sera disponible*

10. CLASSEMENT

10.1 Points accordés aux fins du classement des équipes, le seront de la façon suivante:

Résultat	Pointage
Victoire	2 points
Nulle	1 point
Défaite	0 point
Forfait	0 point

10.2 POINTS D'ÉTHIQUE SPORTIVE

Un (1) point supplémentaire peut être accordé pour le respect de l'éthique sportive. Ce point sera accordé tel que prévu à la règle de franc jeu de Hockey Québec.

Catégorie	Minutes de punition	Point franc jeu
M14	14 minutes et moins	1
	15 minutes et plus	0
M15	16 minutes et moins	1
	17 minutes et plus	0
M18	20 minutes et moins	1
	21 minutes et plus	0

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

11. ÉLIMINATOIRES

11.1 ADMISSIBILITÉ AUX SÉRIES ÉLIMINATOIRES

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.

11.2 PROCÉDURE EN CAS D'ÉGALITÉ LORS DES ÉLIMINATOIRES

11.2.1 Lors d'égalité après trois (3) périodes en séries éliminatoires, une période de prolongation de cinq (5) minutes à quatre (4) contre quatre (4) est jouée.

L'équipe ayant perdu ses points d'éthique devra débiter la période de surtemps à quatre (4) contre trois (3) pour une durée de cinq (5) minutes. L'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise du capitaine sur la glace, désignera un élève-athlète pour purger cette punition majeure (5 minutes). L'entraîneur peut désigner un élève-athlète qui n'était pas sur la glace au moment de l'infraction (lire, fin de la période). Si les deux (2) équipes n'ont pas conservé leur point d'éthique, les équipes évolueront à quatre (4) contre quatre (4) en plus d'un gardien de but par équipe.

*Le temps sera arrêté dans la dernière minute de la période de prolongation.

11.2.2 Si l'égalité persiste, une fusillade aura lieu. Les règlements administratifs de Hockey Québec seront applicables.