

RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE HOCKEY D3 | SAISON 2025-2026

1. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

Seront appliqués par ordre de prépondérance :

- 1- Les règlements administratifs de Hockey Québec
- 2- La réglementation spécifique ci-dessous
- 3- La réglementation générale du RSEQ Montréal

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.

3. CATÉGORIES

Catégorie	Date de naissance
M14	du 1 ^{er} octobre 2011 au 30 septembre 2013
M15	du 1 ^{er} octobre 2010 au 31 décembre 2012
M18	du 1 ^{er} juillet 2007 au 31 décembre 2010

3.1 SURCLASSEMENT

Le surclassement est interdit.

À la suite d'une analyse du commissaire de la ligue, un joueur peut être exceptionnellement rétrogradé vers la division inférieure due à une condition médicale.

4. PROCÉDURE D'INSCRIPTION

4.1 INSCRIPTIONS DES ÉQUIPES

Période d'inscription pour la saison 2026-207	
Ouverture	Mardi 6 janvier 2026
Fermeture	Dimanche 31 mai 2026

- 4.1.1 Toute inscription d'équipe doit être effectuée sur la plateforme identifiée par le RSEQ Montréal dans les délais prescrits aux échéanciers respectifs des ligues.
- 4.1.2 Toute inscription d'équipe est considérée incomplète et retardataire si la divulgation de l'alignement n'est pas reçue par les coordonnateurs de la ligue avant la date limite des inscriptions.
- 4.1.3 Toute inscription retardataire, si elle est acceptée par les coordonnateurs, entraîne automatiquement une amende de 50 \$
- 4.1.4 Une équipe inscrite peut être retirée sans frais si la demande est reçue par le RSEQ Montréal 24h après la date limite des inscriptions.

4.2 INSCRIPTIONS D'UN NOUVEAU PROGRAMME

Une équipe est considérée comme un nouveau programme si l'établissement scolaire n'avait inscrit aucune équipe en Division 3 lors de la saison précédente.

- 4.2.1 Tout nouveau programme doit se soumettre au processus de sélection de la ligue Division 3, visant à évaluer la qualité et la viabilité du programme. Cette exigence s'applique même si l'établissement scolaire compte déjà des équipes inscrites en Division 1, Division 1 Relève ou Division 2.
- 4.2.2 Le programme candidat doit remplir un dossier de candidature complet et le transmettre aux coordonnateurs de la ligue avant la date limite de dépôt. Les documents requis pour constituer ce dossier sont disponibles sur le site Internet du RSEQ Montréal, dans la section Hockey sur glace.
- 4.2.3 Aucun nouveau programme ne peut procéder à l'inscription officielle de son équipe sans avoir obtenu l'approbation du comité de sélection de la Division 3. Une fois le programme accepté, il doit se conformer aux dispositions de l'article 4.1 ainsi qu'aux règlements subséquents afin de finaliser l'inscription.

4.3 ADMISSIBILITÉ ET INSCRIPTION DES ÉLÈVES-ATHLÈTES

4.3.1 CRITÈRES D'ADMISSIBILITÉ DES ÉLÈVES-ATHLÈTES

4.3.1.1 RESPECT DES CATÉGORIES D'ÂGES

Tout élève qui participe aux activités du RSEQ Montréal doit obligatoirement, respecter sa catégorie d'âge.

4.3.1.2 FRÉQUENTATION SCOLAIRE

Tout élève qui participe aux activités du RSEQ Montréal doit obligatoirement fréquenter, et ce, à temps plein (c'est-à-dire à 50 % du programme régulier), les cours d'une seule école secondaire affiliée au RSEQ.

L'élève-athlète doit être inscrit à l'établissement d'enseignement au plus tard le 10 janvier de l'année en cours.

4.3.1.3 LIMITE DE TRANSFERTS D'ÉTABLISSEMENT D'ENSEIGNEMENT

Il sera permis d'accepter deux (2) transferts d'élèves-athlètes par équipe.

Un joueur est considéré comme un transfert s'il évoluait dans une équipe scolaire du RSEQ la saison précédente et qu'il apparaît sur l'alignement provisoire au 15 mai de son école de provenance.

4.3.2 INSCRIPTION DES ÉLÈVES-ATHLÈTES

4.3.2.1 Chaque établissement d'enseignement est responsable de faire les demandes de transfert et de partage de ses élèves-athlètes et de son personnel d'équipe dans le système d'enregistrement de Hockey Canada (HCR).

4.3.2.2 Chaque établissement d'enseignement est responsable de l'inscription en ligne de ses élèves-athlètes et de son personnel d'équipe dans le système d'enregistrement de Hockey Canada (HCR).

4.3.2.3 Chaque établissement d'enseignement est responsable d'ajouter à ses équipes les élèves-athlètes et le personnel d'équipe dans le système d'enregistrement de Hockey Canada (HCR) avant que ceux-ci ne participent part à une partie ou au plus tard le 25 septembre, tout en tenant compte des délais administratifs prévus.

4.3.2.4 Pour toute modification d'alignement au cours de la saison, l'établissement d'enseignement est responsable d'inscrire ses élèves-athlètes ou son personnel d'équipe dans le système d'enregistrement de Hockey Canada (HCR) avant que celui-ci ne participe à une partie.

4.4 ADMISSIBILITÉ ET INSCRIPTION DES ENTRAÎNEURS

4.4.1 FORMATION DES ENTRAÎNEURS

4.4.1.1 Les qualifications requises pour les entraîneurs de chaque équipe sont celles indiquées aux règlements administratifs de Hockey Québec.

Pour chaque entraîneur, les formations complétées doivent être inscrites dans le système d'enregistrement de Hockey Canada (HCR). À défaut de ne pouvoir fournir

la preuve de formation, les entraîneurs doivent prendre les arrangements nécessaires afin de suivre et compléter les formations requises avant le 15 novembre de l'année en cours.

4.4.1.2 Chaque établissement d'enseignement doit avoir un maître formateur sur la mise en échec au sein de son personnel d'encadrement.

4.4.1.3 Tous les entraîneurs de chacune des équipes doivent obligatoirement avoir suivi l'atelier 3R offert par les instances régionales du RSEQ avant le 31 décembre de l'année en cours.

4.4.1.4 Une amende sera imposée aux équipes fautives, à raison de 50 \$ par entraîneur n'ayant pas suivi les formations requises avant la date identifiée.

5. JOUEURS RÉGULIERS ET AFFILIERS

5.1 JOUEURS RÉGULIERS

Un joueur régulier est un athlète inscrit à l'alignement officiel d'une équipe. Ce dernier doit respecter les règles admissibilités administratives élaborés au point 4.3 de la réglementation spécifique.

5.1.1 Un élève-athlète évoluant dans la ligue D3 à titre de « joueur régulier » ne peut pas agir comme « joueur régulier » dans une autre équipe.

5.2 JOUEURS AFFILIERS

Un joueur affilié est un athlète appartenant officiellement à une équipe de catégorie et/ou de niveau de jeu inférieur, mais qui est autorisé, selon certaines conditions à participer à des matchs avec une équipe de catégorie ou de niveau de jeu supérieur.

5.2.1 Un joueur peut être affilié dans deux (2) équipes (selon le tableau d'affiliation de Hockey Québec) pour un maximum de dix (10) parties pendant la saison régulière. Après cette 10^e partie, le joueur ne pourra plus remplacer dans une équipe comme joueur affilié et devra jouer uniquement avec l'équipe où il est inscrit comme joueur régulier. Cette règle ne s'applique pas lors des séries éliminatoires, des tournois et du championnat provincial. Un joueur ne peut pas être affilié à plus d'une équipe lors des séries éliminatoires.

5.2.2 Les matchs joués comme joueur affilié avec une équipe associative ne comptent pas dans le maximum de 10 matchs.

6. COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

6.1 Le nombre minimum de « joueurs réguliers » qu'une équipe doit inscrire sur sa liste officielle des joueurs de l'équipe (HCR) est de 14 (13 patineurs et 1 gardien).

6.2 Le nombre minimum de joueurs affiliés en uniforme par match est de six (6).

6.3 Une équipe peut utiliser un joueur affilié même si tous les joueurs réguliers sont présents.

7. CALENDRIER

7.1 NOMBRE DE PARTIES

Toutes les catégories D3 auront une saison entre vingt-deux (22) et vingt-quatre (24) parties.

7.2 PROCÉDURES DE CONFECTION DE CALENDRIER DE LA SAISON RÉGULIÈRE

- 7.2.1** Tous les établissements scolaires inscrits dans la ligue D3 de hockey doivent être représentés à la réunion de confection des calendriers par une des personnes suivantes : le responsable des sports, le responsable de la discipline ou un entraîneur délégué. Cette personne doit avoir en main toutes les données – disponibilités des plateaux et des aréas de son école, calendrier scolaire de l'école, disponibilités des entraîneurs qu'il représente, etc. – pour finaliser les calendriers efficacement et compléter les derniers détails d'opération pour chacune des équipes de son école.
- 7.2.2** Chaque représentant d'établissement peut être accompagné d'une (1) seule personne pour l'assister à la confection du calendrier. Aucune personne supplémentaire n'a accès à cette rencontre.
- 7.2.3** À la suite de la réunion du comité de ligue qui inclue la confection des calendriers, les responsables de chaque établissement d'enseignement ont jusqu'au 1^{er} septembre de l'année en cours pour y apporter des modifications sans amendes.
- 7.2.4** L'établissement d'enseignement doit prévoir des réservations de glace permettant la tenue de parties minimalement sur deux (2) jours par semaine.
- 7.2.5** Pendant la saison régulière et les séries éliminatoires, les équipes doivent prioriser les activités et le calendrier de la ligue avant de participer à des événements hors-ligne.

7.3 HORAIRE DES PARTIES

- 7.3.1** Les heures de parties doivent être déterminées dans le but de permettre d'accueillir des équipes devant se déplacer en ne les forçant pas à manquer des heures de classe ou à un retour tard en soirée la veille de journée de cours.
- 7.3.2** Des arrangements pourront être entrepris, entre les établissements d'enseignement, afin de rendre possible la tenue des parties en semaine pendant les heures de cours.

7.4 TEMPS DE GLACE

Le temps de glace requis pour la tenue de matchs de saison régulière est le suivant :

Catégorie	D3
M14	90 minutes
M15	90 minutes
M18	90 minutes

8. CLASSEMENT

8.1 POINTS AU CLASSEMENT

Résultat	Points
Victoire	3 pts
Victoire en fusillade	2 pts
Partie nulle	1 pts
Défaite en fusillade	1 pts
Défaite	0 pts
Franc jeu 2.0*	1 pts

*Voir annexe II

8.2 BRIS D'ÉGALITÉ

Lorsque deux (2) équipes ou plus sont à égalité, les critères de bris d'égalité suivants sont appliqués les uns après les autres jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

1. L'équipe ayant plus grand nombre de points lors des confrontations directes entre les 2 équipes ;
2. L'équipe ayant le plus grand nombre de victoires ;
3. L'équipe ayant le plus grand nombre de victoires en temps régulier ;
4. L'équipe ayant le moins grand nombre de défaites ;
5. Le meilleur différentiel : Total des buts pour, moins le total des buts contre, de toutes les parties. Les parties gagnées ou perdues par forfait ne sont pas comptabilisées ;
6. L'équipe ayant le plus grand nombre de buts pour lors de la saison régulière ;
7. L'équipe ayant le plus petit nombre de buts contre lors de la saison régulière ;
8. Si l'égalité persiste toujours, une partie suicide sera disputée entre les équipes, si le temps le permet. Sinon, les équipes seront départagées par un tirage au sort effectué par le commissaire.

Lorsque trois (3) équipes ou plus sont à égalité, les critères de bris d'égalité suivants sont appliqués les uns après les autres jusqu'à ce que l'égalité soit brisée. *

1. L'équipe ayant le plus grand nombre de victoires ;
2. L'équipe ayant le plus grand nombre de victoires en temps régulier ;
3. L'équipe ayant le moins grand nombre de défaites ;
4. Le meilleur différentiel : Total des buts pour, moins le total des buts contre, de toutes les parties. Les parties gagnées ou perdues par forfait ne sont pas comptabilisées ;
5. L'équipe ayant le plus grand nombre de buts pour lors de la saison régulière ;
6. L'équipe ayant le plus petit nombre de buts contre lors de la saison régulière ;

7. Si l'égalité persiste toujours, une partie suicide sera disputée entre les équipes, si le temps le permet. Sinon, les équipes seront départagées par un tirage au sort effectué par le commissaire.

* S'il y a égalité entre plusieurs équipes et que l'une d'entre elles se voit décerner la position la plus haute au classement général (exemple : celle-ci possède le plus grand nombre de victoires en temps régulier), le processus de bris d'égalité recommence à partir du début pour les autres équipes impliquées. S'il reste deux équipes à égalité, l'utilisation des critères à deux (2) équipes est nécessaire. S'il reste trois (3) équipes ou plus à égalité, l'utilisation des critères réservés à cet effet est nécessaire.

8.3 STATISTIQUES EN CAS D'INADMISSIBILITÉ

- 8.3.1** Lorsqu'une partie est perdue à cause de l'emploi d'un élève-athlète inadmissible, les efforts individuels des autres élèves-athlètes sont retenus pour fin de compilation des statistiques individuelles.
- 8.3.2** Si l'équipe non fautive gagne la partie, le pointage compilé aux statistiques est celui de la partie.
- 8.3.3** Si l'équipe fautive gagne la partie, le pointage devient 1 à 0 en faveur de l'équipe non fautive.

9. RESPONSABILITÉS DE L'ÉQUIPE HÔTE

9.1 PERSONNELS ET ÉQUIPEMENTS

Les quatre (4) tâches suivantes doivent être réalisées par l'équipe hôte :

- (1) Responsable de la compétition;
- (1) Annonceur;
- (1) Marqueur-chronométrateur qualifié;
- (1) Un thérapeute qualifié (étudiant ou certifié);

Ces quatre (4) tâches remplies par un minimum de trois (3) personnes.

Tout manquement doit être signalé au commissaire qui prendra les mesures appropriées, notamment l'imposition d'amendes tel que prévu aux règlements du secteur scolaire du RSEQ. Dans le cas de l'absence d'un thérapeute qualifié (étudiant ou certifié), l'amende sera de 100 \$.

9.2 VESTIAIRES

L'équipe hôte doit rendre disponible le vestiaire 60 minutes avant le début de la partie. Si l'équipe hôte est dans l'impossibilité de respecter ce règlement, elle doit en avvertir l'équipe visiteuse.

L'équipe hôte doit fournir un minimum de trente (30) rondelles à l'équipe visiteuse pour l'échauffement.

10. PROCÉDURE D'AVANT-MATCH

10.1 SPORDLE

Les entraîneurs des équipes sont responsables d'utiliser l'application Spordle pour soumettre leur alignement au marqueur ou de donner leur alignement de match signé (version papier) au marqueur au minimum 45 minutes avant le début de la partie afin que celui-ci puisse entrer les alignements du match sur Spordle et saisir les statistiques en temps réel.

Si le marqueur n'est pas en mesure de saisir les statistiques en temps réel, une feuille de match papier devra être utilisée pendant le match et les statistiques devront être saisies dans Spordle selon la procédure indiquée à l'article 13.1.

10.2 POIGNÉE DE MAIN

Pour la saison 2025-2026, la poignée de main sera effectuée après l'échauffement.

L'arbitre de la partie peut, dans des circonstances particulières, interdire la poignée de main entre les élèves-athlètes, s'il juge qu'ils ne sont pas dans de bonnes dispositions pour la réaliser.

11. DURÉE DES PARTIES

11.1 TEMPS RÉGLEMENTAIRE DES PARTIES

Catégorie	Échauff.	1 ^e pér.	Pause	2 ^e pér.	Pause	3 ^e pér.
M14 division 3 M15 division 3	3 min.	15 min.	1 min	15 min.	10 min. (glace)	15 min.
M18 division 3	3 min	15 min	1 min	15 min	10 min (glace)	15 min.

Si possible, lors de programmes doubles, autant en saison régulière qu'en séries éliminatoires, il est recommandé de faire la réfection de la glace aux deux (2) périodes.

11.2 SURTEMPS

S'il y a égalité après les trois périodes en saison régulière, il y aura une fusillade à trois (3) joueurs. Tous les joueurs de l'équipe doivent être utilisés avant de permettre à un joueur de revenir une deuxième fois. Les règles de Hockey Québec sont appliquées pour la fusillade (9.7.2).

Si le temps de location de glace se termine avant la fin du match, le pointage final sera celui au moment où la partie prendra fin.

11.3 TEMPS D'ARRÊT

Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de 30 secondes par partie.

11.4 ÉCART DE POINATGE

Dès qu'un écart de sept (7) buts sépare les deux équipes après la 2^e période, le temps sera continu. Si l'écart revient à moins de sept (7) buts, le temps redeviendra arrêté.

11.5 TYPE DE PARTIES

Avant le début de la partie, le responsable de compétition doit indiquer aux deux entraîneurs et aux officiels si la partie se terminera officiellement à la fin du temps de jeu ou si elle se terminera selon l'heure de fin prévue pour la location de glace.

11.6 RETARD

11.6.1 Une équipe en retard doit obligatoirement joindre l'organisation hôte et le RSEQ pour l'aviser de son retard.

11.6.2 Pour considérer une partie valide, les équipes doivent avoir joué deux (2) périodes complètes à temps chronométré.

Si les équipes n'ont pas joué deux (2) périodes complètes, la partie devra être reprise du début.

11.6.3 Les suspensions découlant des minutes jouées lors d'une partie non valide devront être servies lors de la prochaine partie de l'équipe. Les suspensions qui devaient être servies lors d'une partie qui est déclarée non-valide doivent être reportées à la prochaine partie de l'équipe.

11.6.4 Si l'arbitre de la partie est en retard, le manquement doit être signalé au commissaire de la ligue.

12. ALIGNEMENT DE MATCH

12.1 NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS

Le nombre de joueurs minimums en uniforme pour débiter une partie est de 10 patineurs et 1 gardien de but.

12.2 NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS

Le nombre de joueurs maximum en uniforme pour débiter une partie est de 18 patineurs et 2 gardiens de but.

13. TRANSMISSION DES RÉSULTATS ET SAISIE DES STATISTIQUES

13.1. L'établissement d'enseignement hôte peut inscrire le résultat et les statistiques de la partie sur Spordle en temps réel. Si l'établissement d'enseignement n'est pas en mesure d'inscrire le résultat et les statistiques en temps réel, le résultat de la partie devra être inscrit sur Spordle au plus tard 60 minutes après la fin de la partie et les statistiques au plus tard 24 h ouvrable après la fin de la partie.

Les statistiques à inscrire sur Spordle sont les suivantes :

- Alignements des deux équipes (incluant les entraîneurs)
- Buts
- Passes
- Pénalités
- Minutes jouées par période (gardien de but)
- Buts accordés par période (gardien du but)

13.2 Tous les prénoms, noms et numéros des élèves-athlètes présents doivent être indiqués de façon informatique dans le match à partir du logiciel Spordle. Chaque établissement d'enseignement est responsable d'aviser le commissaire de la ligue si des présences sont manquantes pour l'une de ses parties.

Les règlements du secteur scolaire seront applicables pour tout retard ou non-respect des modalités qui n'a pas préalablement été approuvé par le commissaire.

14. SUSPENSIONS

14.1 Toutes les suspensions doivent être purgées en fonction des règlements du secteur scolaire du RSEQ

14.2 Les sanctions sont celles prévues aux règlements administratifs de Hockey Québec. Toute suspension doit être purgée selon les dispositions des règlements administratifs de Hockey Québec

Le commissaire pourra étudier toute situation problématique.

14.3 Toute personne qui se voit décerner trois (3) suspensions dans la même saison (saison régulière, défis, séries éliminatoires et championnat provincial) est expulsé des activités de la ligue pour le reste de la saison. Les suspensions découlant d'une infraction mineure (code a) ne seront pas comptabilisées.

14.4 Suspensions aux entraîneurs

- 1^{ere} offense : **Suspension automatique + Envoi d'un avis à la direction de l'établissement**
- 2^e offense : **Suspension automatique + Rencontre avec le département hockey du RSEQ**
- 3^e offense : Expulsion des activités de la ligue pour le reste de la saison (article 14.3)

15. PARTICIPATION À DES ÉVÈNEMENTS OU PARTIES NON SANCTIONNÉS

Il est interdit de participer à des parties, événements ou tournois non sanctionnés par Hockey Québec. La sanction en cas de non-respect de cette règle sera l'exclusion du championnat provincial de la saison en cours, soit pour l'équipe ou pour l'élève-athlète en faute.

16. TENUE VESTIMENTAIRE

Le personnel d'entraîneurs situé derrière le banc ne peut porter aucun couvre-chef, à l'exception d'une tuque.

17. RÉVISION VIDÉO

Aucune demande de révision vidéo ne sera acceptée.

ANNEXE I

TABLEAU D’AFFILIATION

Hockey scolaire – Division 3 - Affiliations 2024-2025			
Catégorie de l'équipe affiliée	Réseau	Catégorie de l'équipe régulière	Précision
M14 Division 3	Scolaire	M13 Division 1	
		M13 Division 1 Relève	
	Associatif	M13 A - B	
M15 Division 3	Scolaire	M13 Division 1	
		M13 Division 1 Relève	
		M14 Division 3	
	Associatif	M13 AA - BB	
M18 Division 3	Scolaire	M15 Division 2	
		M15 Division 3	
	Associatif	M15 A - B - BB	
Notes			
Type de mise en échec	Tous les élèves-athlètes devront avoir la formation de mise en échec appropriée pour la catégorie où ils sont affiliés.		
Règle d’affiliation	Tout « joueur affilié » doit être d’abord être inscrit comme « joueur régulier » dans une équipe scolaire ou civile.		
Double enregistrement	Les deux équipes d’un « joueur affilié » profitant du statut de double enregistrement doivent respecter le tableau d’affiliation.		

ANNEXE II

POINT FRANC JEU

Une équipe perdra automatiquement son point Franc-Jeu si un joueur ou un officiel d'équipe se voit décerner l'un des codes suivants : D61, D62, D66, D70, E77 + B77 ou E78 + B78. Une lettre sera envoyée à la direction de l'établissement d'enseignement après la perte de 3 points Franc-Jeu. Le Franc-Jeu ne s'applique pas en séries éliminatoires. Lors des défis, le Franc-Jeu s'applique uniquement lors des matchs qui comptent au classement de la saison régulière.

POINTS FRANC JEU					
DIVISION	MINUTES	POINTS	MINUTES	POINTS	Une équipe perdra automatiquement son point Franc Jeu si un joueur ou un officiel d'équipe se voit décerner un des codes suivants : D61, D62, D66, D70, E77 + B77 ou E78 + B78.
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	

CODIFICATION DES PUNITIONS			
Codes	Signification	Temps	Franc-Jeu
A	Punition MINEURE ou MINEURE DE BANC	2 minutes	2 minutes ou N/A
B	Punition MAJEURE	5 minutes	5 minutes
C	Punition d'inconduite	10 minutes	10 minutes
D	Punition d'extrême INCONDUITE ou d'inconduite GROSSIÈRE	Expulsion	10 minutes
E	Punition de MATCH	Expulsion	10 minutes
F	Tir de punition	-	-

GROUPE 1 - FAUTES RELATIVES AUX BATAILLES					
#	Infractions	Articles	Code	Temps	Franc-Jeu
1	Agresseur (doit se jumeler au code 2 ou 3 - Bataille)	7.11	A1	2 minutes	2 minutes
2	Bataille	7.10	B2 + D2	5 minutes + Exp.	15 minutes
3	Bataille (1 seul joueur impliqué)	7.10	B3 + D3 + A4	7 minutes + Exp.	17 minutes
4	Instigateur (doit se jumeler aux codes 2 ou 3 - Bataille)	7.11	A4	2 minutes	2 minutes
5	Demeurer sur les lieux d'une bataille	7.10	C5	10 minutes	10 minutes
6	Deuxième bataille ou bataille subséquente au cours d'un même arrêt de jeu (doit se jumeler aux codes 2 ou 3 - Bataille)	7.10	D6	Expulsion	10 minutes
7	Troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille (peut se jumeler aux codes 2 ou 3 - Bataille)	7.10	D7	Expulsion	10 minutes
8	Premier joueur à quitter le banc lors d'une bataille ou pour commencer une bataille (peut se jumeler aux codes 2 ou 3 - Bataille)	10.4	A8 + A8 + D8	4 minutes + Exp.	14 minutes
9	Gardien qui quitte son enceinte lors d'une bataille	7.10	A9	2 minutes	2 minutes
11	Saisir les cheveux, protecteur facial, casque protecteur ou la mentonnière et en tirer avantage pour infliger une correction ou blessure	7.1	E11 + B11	5 minutes + Exp.	15 minutes
12	Utiliser son protecteur facial comme une arme	7.1	E12 + B12	5 minutes + Exp.	15 minutes
13	Bagues, ruban gommé ou autre matériau sur les mains pour blesser un adversaire	7.10	E13 + B13	5 minutes + Exp.	15 minutes
14	Enlever son casque pour se battre ou inviter un adversaire à se battre	10.6	D14	Expulsion	10 minutes

GROUPE 2 - FAUTES COMMISES AVEC LE BÂTON					
4.2e	Tout joueur amassant un total de trois (3) punitions du Groupe 2 pendant le même match sera expulsé du match.				
#	Infractions	Articles	Code	Temps	Franc-Jeu
22	Coup de bâton	9.3	A22 B22 + D22 E22 + B22	2 minutes 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	2 minutes 15 minutes 15 minutes
23	Darder	9.4	A23 + A23 A23 + A23 + D23 E23 + B23	4 minutes 4 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	4 minutes 14 minutes 15 minutes
24	Donner un « six pouces »	9.1	A24 + A24 A24 + A24 + D24 E24 + B24	4 minutes 4 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	4 minutes 14 minutes 15 minutes
25	Donner un double échec	9.2	A25 B25 + D25 E25 + B25	2 minutes 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	2 minutes 15 minutes 15 minutes

GROUPE 3 - FAUTES PHYSIQUES					
6.5c	Tout joueur amassant un total de trois (3) punitions pour contact avec la tête (mineure ou double mineure) pendant le même match sera expulsé du match.				
#	Infractions	Articles	Code	Temps	Franc-Jeu
31	Assaut	7.4	A31 B31 + D31 E31 + B31	2 minutes 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	2 minutes 15 minutes 15 minutes
32	Tentative de blesser	7.1	E32 + B32	5 minutes + Exp.	15 minutes
35	Donner du genou	7.8	A35 + A35 B35 + D35 E35 + B35	4 minutes 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	4 minutes 15 minutes 15 minutes
36	Donner un coup de patin	7.1	E36 + B36	5 minutes + Exp.	15 minutes
37	Donner un coup de tête	7.1	A37 + A37 A37 + A37 + D37 E37 + B37	4 minutes 4 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	4 minutes 14 minutes 15 minutes
39	Mise en échec illégale	7.3 8.5.3 b)	A39 A39 + D39 B39 + D39 E39 + B39	2 minutes 2 minutes + Exp. 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	2 minutes 12 minutes 15 minutes 15 minutes
40	Mise en échec par derrière	7.5	A40 + D40 B40 + D40 E40 + B40	2 minutes + Exp. 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	12 minutes 15 minutes 15 minutes
44	Donner de la bande	7.2	A44 B44 + D44 E44 + B44	2 minutes 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	2 minutes 15 minutes 15 minutes
47	Rudesse	7.9	A47 B47 + D47	2 minutes 5 minutes + Exp.	2 minutes 15 minutes
48	Contact avec la tête	7.6	A48 A48 + A48 B48 + D48 E48 + B48	2 minutes 4 minutes 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	2 minutes 4 minutes 15 minutes 15 minutes

GROUPE 4 - FAUTES D'ENTRAVE					
#	Infractions	Articles	Code	Temps	Franc-Jeu
50	Retenir	8.1	A50 B50 + D50	2 minutes 5 minutes + Exp.	N/A 15 minutes
51	Avoir retenu le bâton	8.1	A51	2 minutes	N/A
52	Accrocher	8.2	A52 B52 + D52	2 minutes 5 minutes + Exp.	N/A 15 minutes
53	Faire trébucher	8.6	A53 B53 + D53 F53	2 minutes 5 minutes + Exp. N/A	N/A 15 minutes N/A
54	Faucher les patins	8.8	A54 + A54 E54 + B54	4 minutes 5 minutes + Exp.	4 minutes 15 minutes
55	Frapper en bas des genoux	8.7	A55 B55+D55 E55+B55	2 minutes 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	2 minutes 15 minutes 15 minutes
56	Obstruction	8.3	A56	2 minutes	N/A

			B56 + D56 E56 + B56 F56 A57	5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp. N/A 2 minutes	15 minutes 15 minutes N/A N/A
57	Obstruction du banc	8.4	A57 + D57 E57 + B57 F57 A58	2 minutes + Exp. 5 minutes + Exp. N/A 2 minutes	12 minutes 15 minutes N/A N/A
58	Obstruction sur le gardien de but	8.5	B58 + D58 E58 + B58	5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	15 minutes 15 minutes

GRUPE 5 - FAUTES RELATIVES AU COMPORTEMENT

#	Infractions	Articles	Code	Temps	Franc-Jeu
61	Abus verbal envers les officiels, conduite antisportive et inconduite	11.1	A61 C61 D61	2 minutes 10 minutes Exp.	2 minutes 10 minutes 10 minutes
	Plonger et exagérer	10.3	A61	2 minutes	2 minutes
62	Se livrer à des insultes ou intimidation de nature discriminatoire	11.4	D62	Exp.	10 minutes
63	Manifestation antisportive d'équipe	7.3.3	A63 D63 (récidive)	2 minutes Exp.	2 minutes 10 minutes
64	Instigateur d'un attroupement lors de la poignée de mains (peut se jumeler à tout autre code)	7.2.8	D64	Exp.	10 minutes
66	Inconduite grossière pour tourner le match en dérision	4.9	D66	Exp.	10 minutes
67	Allégations - Discrimination	11.4	67	N/A	N/A
70	Comportement irrespectueux, violent ou harcelant	11.2	A70 C70 D70	2 minutes 10 minutes Exp.	2 minutes 10 minutes 10 minutes
72	Ne pas se rendre immédiatement au banc des punitions	11.1	C72	10 minutes	10 minutes
76	Force physique accidentelle envers un officiel lors d'attroupement	11.5	D76	Exp.	10 minutes
77	Menacer de frapper ou tenter de frapper un officiel	11.5(a)(b)	E77 + B77	5 minutes + Exp.	15 minutes
78	Agression physique envers un officiel	11.5(c)(d)	E78 + B78	5 minutes + Exp.	15 minutes
79	Cracher	11.3	E79 + B79	5 minutes + Exp.	15 minutes

GRUPE 6 - AUTRES FAUTES

#	Infractions	Articles	Code	Temps	Franc-Jeu
80	Trop de joueurs sur la patinoire	10.7	A80 F80	2 minutes N/A	N/A N/A
81	Jouer avec plus d'un bâton, un bâton brisé, illégal ou obtenu illégalement	3.3	A81	2 minutes	N/A
82	Demande non justifiée de mesurage	Section 3.1	A82	2 minutes	N/A
83	Refus de se soumettre à un mesurage	10.6	A83 + C83	12 minutes	12 minutes
84	Participer au jeu sans l'équipement protecteur approprié	3.6	A84 C84 F84	2 minutes 10 minutes N/A	N/A N/A N/A
85	Porter un équipement non certifié ou dangereux	3.7	A85	2 minutes	N/A
86	Porter un équipement de façon non réglementaire	10.6	C86	10 minutes	10 minutes
87	Punition de banc ou d'équipe	4.3	A87	2 minutes	N/A
88	Deuxième punition d'inconduite au même joueur	4.7	D88	Exp.	10 minutes
89	Tir botté	10.5	A89 B89 + D89	2 minutes 5 minutes + Exp.	N/A 15 minutes
90	Quitter le banc des joueurs ou des punitions (peut se jumeler au code 8)	10.4	A90 F90	2 minutes N/A	N/A N/A
91	Lancer son bâton ou tout autre objet	10.5	A91 C91 F91	2 minutes 10 minutes N/A	N/A 10 minutes N/A
92	Retarder le jeu	10.1	A92 F92	2 minutes N/A	N/A N/A

93	Déplacer intentionnellement le but de sa position	10.1	A93 F93	2 minutes N/A	2 minutes N/A
95	Mise au jeu illégale	6.2	A95	2 minutes	N/A
96	Saisir ou geler la rondelle	10.2	A96 F96	2 minutes N/A	N/A N/A
97	Refus de se mettre au jeu ou refus de quitter le banc ou la glace	10.8	B97 + D97 B97 + D97 + F97	5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	15 minutes 15 minutes
98	Quitter le banc en fin de période et/ou de match	10.4	A98 D98	2 minutes Exp.	2 minutes 10 minutes
99	Divers (Expliquer)	-	A99 B99 C99 D99 E99 F99	2 minutes 5 minutes 10 minutes Exp. Exp. N/A	2 minutes 5 minutes 10 minutes 15 minutes 15 minutes N/A

Gris = Officiel d'équipe

Jaune = N'affecte pas le franc-jeu

RÈGLEMENTATION GÉNÉRALE SECONDAIRE | SAISON 2025-2026



1. INTRODUCTION

1.1 CHAMP D'APPLICATION

Les présents règlements s'appliquent à toutes les activités présentées dans la programmation annuelle du RSEQ Montréal, au niveau secondaire, à moins d'indication contraire précisée dans les règlements spécifiques des diverses disciplines, ceux-ci ayant préséance sur les règlements généraux lorsqu'il y a conflit.

N.B. : Règlements spécifiques et généraux s'additionnent lorsqu'ils ne sont pas conflictuels.

1.2 STRUCTURE D'ACCUEIL

Le RSEQ Montréal sert la clientèle des écoles publiques du centre de services scolaire de Montréal (CSSDM), du centre de services scolaire de la Pointe-de-l'Île (CSSPÎ), ainsi que des collèges privés francophones situés sur son territoire et dûment affiliés.

Au niveau secondaire, le RSEQ Montréal organise et supervise des ligues. Il tient également annuellement des finales locales ainsi que des championnats régionaux dans différentes disciplines sportives.

En sports collectifs, un minimum de quatre (4) équipes inscrites est requis pour la formation d'une ligue. Les ligues féminines sont pour les filles seulement. Une ligue pourrait comprendre plusieurs sections, s'il y a une forte participation.

Les services sont offerts selon des formules d'organisation et des échéanciers établis par les coordonnateurs, en consultation avec les responsables des sports des écoles participantes, lors de la réunion d'évaluation suivant les activités de l'année précédente.

1.3 LANGUE OFFICIELLE

La langue officielle utilisée lors des activités du RSEQ Montréal devra obligatoirement être le français.

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.

Le RSEQ Montréal met également à la disposition des supporteurs un code du spectateur 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 SANCTION ÉTHIQUE SPORTIVE

Tout propos et/ou geste discriminatoire et/ou haineux tenu par un joueur ou un entraîneur entraînera une suspension automatique de 50% de la totalité de la saison jusqu'à concurrence de cinq (5) parties. Si un joueur ou un entraîneur récidive, il sera suspendu pour le reste de la saison. Cette sanction ne sera appliquée que sur réception d'un rapport d'incident rédigé par les arbitres et soumis au coordonnateur de la ligue.

Lorsqu'un joueur est sanctionné, son entraîneur est automatiquement placé en probation. Si un deuxième joueur sous la responsabilité du même entraîneur commet une infraction similaire, l'entraîneur sera suspendu pour le reste de la saison régulière et des séries éliminatoires.

3. MODALITÉ DE FONCTIONNEMENT

3.1 RÉUNION DES RESPONSABLES DES SPORTS

3.1.1 MANDATS ET COMPOSITION

3.1.1.1 MANDATS

Il y a trois (3) réunions obligatoires pour les responsables des sports de chacune de nos écoles membres pour s'assurer de l'uniformité du fonctionnement des différentes disciplines et de la présentation des nouveaux règlements :

- **Début de saison** : confirmation de l'offre de service pour la saison et discussion d'enjeux s'il y a lieu;
- **Mi-saison** : Discussion d'enjeux, suivis de problématiques vécues, rappels concernant la deuxième moitié de saison et ajustement pour les disciplines de printemps s'il y a lieu;
- **Fin de saison** : vote sur les propositions de changement aux différentes réglementations et retour sur les évaluations de notre offre de service (site internet, documentation, personnel, cellules d'arbitrage, etc.).

3.1.1.2 COMPOSITION

Chaque école membre peut envoyer son responsable des sports et/ou un autre représentant lors des trois rencontres. Un seul droit de vote par école si plus d'un représentant est présent.

3.2 RÉUNION DES RESPONSABLES D'IMPROVISATION

Étant donné que cette discipline ne se trouve pas toujours sous la responsabilité du responsable des sports, le même fonctionnement est utilisé en improvisation, mais pour les responsables

d'improvisation uniquement. Ceux-ci sont ainsi convoqués à trois (3) réunions par saison et ont les mêmes mandats que les responsables des sports, mais spécifiquement pour leur discipline.

3.3 MODIFICATION À LA RÉGLEMENTATION GÉNÉRALE ET SPÉCIFIQUE

3.3.1 Un document d'évaluation des règlements est expédié en fin de saison aux responsables des sports et de disciplines de chacune des écoles. Les responsables des sports ayant des commentaires et/ou des propositions de modifications à la réglementation doivent utiliser ce formulaire d'évaluation et le retourner aux coordonnateurs.

3.3.1.1 L'institution qui désire faire une demande de changement à un règlement doit le faire sous la forme d'une proposition et s'assurer d'identifier le texte actuel, le nouveau texte modifié ainsi que les justifications qui viennent appuyer cette demande, de même que les conséquences que peuvent avoir ces changements sur d'autres règlements.

Lorsqu'il s'agit d'un nouvel article, le responsable doit préciser l'endroit où le nouveau texte sera intégré.

3.3.2 Lors de la réunion de fin de saison, les règlements proposés sont présentés aux responsables des sports. Une proposition doit être appuyée pour pouvoir être discutée. Les responsables peuvent accepter la proposition, proposer des amendements ou demander le vote (application du code Morin).

3.3.3 Les règlements généraux et spécifiques du RSEQ Montréal sont approuvés une fois l'an par son Conseil d'administration sur recommandations des coordonnateurs, pour faire suite aux votes des responsables des sports.

3.3.4 En cours d'année, toute modification aux règlements spécifiques doit obtenir l'accord des coordonnateurs et du directeur général.

3.3.5 Un règlement modifié ne peut être révisé avant un minimum de 2 saisons complètes.

4. NIVEAUX DE JEU

Quatre niveaux de jeu sont offerts au secondaire :

Division 1 : Meilleur niveau de jeu au secteur scolaire, ligue provinciale dont la gestion est assumée par le RSEQ provincial.

Division 2 : Deuxième niveau de jeu au secteur scolaire, ligue provinciale dont la gestion est assumée par une ou des instances identifiées par la commission de secteur scolaire (point de service).

Division 3 : Le meilleur niveau de jeu régional pour le secteur scolaire, ligue régionale dont la gestion est assumée par le RSEQ Montréal avec finalité provinciale, s'il y a lieu.

Division 4 : La ligue scolaire locale dont la gestion est assumée par le RSEQ Montréal sans finalité provinciale. Considérant le grand nombre d'équipes pouvant se trouver en division 4, plusieurs niveaux de jeu peuvent être offerts (niveau 1, niveau 2, etc.).

En sports collectifs, un minimum de quatre (4) équipes inscrites est requis pour la formation d'une ligue. Une ligue peut comprendre plusieurs sections, s'il y a une forte participation.

Pour s'assurer que les équipes évoluent dans le niveau de jeu adéquat, le RSEQ Montréal se réserve un droit de regard décisionnel sur l'octroi de la division finale. Pour clarifier, il y a toujours une division 3. Si moins de 4 équipes s'inscrivent en division 3, **les équipes de la division 3 seront jumelées aux équipes de la division 4 - niveau 1 pour la saison. Si deux (2) équipes et plus étaient inscrites en division 3 au début de la saison, des éliminatoires distinctes seront organisées pour les équipes de division 3 et les équipes de division 4 - niveau 1. Dans le cas contraire, un seul tableau éliminatoire sera mis en place.**

5. ADMISSIBILITÉ

5.1 ADMISSIBILITÉ DES ÉQUIPES

5.1.1 CRITÈRES D'ADMISSIBILITÉ DES ÉQUIPES

- 5.1.1.1** Pour inscrire une équipe, une école doit être membre du RSEQ.
- 5.1.1.2** Une équipe provenant d'une école invitée doit faire parvenir le formulaire d'approbation de participation hors région signée par son instance d'appartenance.
- 5.1.1.3** Entité-école : Une équipe ou délégation doit être exclusivement composée d'élèves fréquentant l'école représentée, à moins d'être reconnue aux fins de regroupement par résolution du conseil d'administration. Le RSEQ Montréal se réserve le droit d'exiger d'une école qu'elle fournisse les documents pertinents sur l'inscription scolaire des élèves.

5.2 ADMISSIBILITÉ DES ÉLÈVES-ATHLÈTES

5.2.1 CRITÈRES D'ADMISSIBILITÉ DES ÉLÈVES-ATHLÈTES

5.2.1.1 RESPECT DES CATÉGORIES D'ÂGES

Tout élève qui participe aux activités du RSEQ Montréal doit obligatoirement, à moins d'un surclassement, respecter sa catégorie d'âge selon sa discipline.

5.2.1.2 FRÉQUENTATION SCOLAIRE

- 5.2.1.2.1** Tout élève qui participe aux activités du RSEQ Montréal doit obligatoirement fréquenter, et ce, à temps plein (c'est-à-dire à 50 % du programme régulier), les cours d'une seule école secondaire affiliée au RSEQ Montréal.
- 5.2.1.2.2** L'élève raccrocheur, l'élève de 5e secondaire complémentaire ou tout élève qui fréquente une école spécialisée ou un centre de formation professionnelle et d'éducation aux adultes peut évoluer avec son école de provenance, sauf si son école d'appartenance est membre du RSEQ Montréal et offre les mêmes programmes que son école de provenance.

5.2.1.3 ATTESTATION

Tout établissement qui agit à titre d'école de provenance pour un élève, voulant se prévaloir de l'application de l'article 5.2.1.2, doit remplir et remettre au RSEQ Montréal le formulaire d'attestation de la fréquentation scolaire, dûment signé par les deux directions d'école (d'appartenance et de provenance).

N.B. L'école de provenance est l'école secondaire inscrite au dernier bulletin de l'élève-athlète.

5.2.1.4 PARTICIPATION FÉMININE EN SPORT COLLECTIF

La participation des filles est possible dans les équipes masculines selon les conditions suivantes :

5.2.1.4.1 Autorisé par la fédération sportive concernée.

5.2.2 IDENTIFICATION DES ÉLÈVES-ATHLÈTES

Chaque entraîneur doit présenter à l'entraîneur adverse, avant chaque match une preuve d'identité avec photo de chaque joueur. La preuve d'identité doit afficher une photo et la date de naissance de l'élève ou son code permanent.

Une photocopie en couleur de la preuve d'identité est également valide. Toutefois, dans le cas d'une photocopie, la signature ou les initiales de la direction d'école ou du responsable des sports doivent apparaître sur chaque photocopie.

Les preuves d'identité suivantes sont acceptées:

- Carte étudiante
- Carte d'assurance maladie avec photo
- Permis de conduire
- Passeport canadien
- Copie de la fiche étudiante de l'élève, signée par la direction de l'école
- Portail de l'élève présenté sur un appareil électronique (photo et code permanent visible)

Un joueur qui n'a pas une de ces preuves acceptées par la ligue ne peut pas participer au match.

5.2.3 CONTESTATION D'ADMISSIBILITÉ DES ÉLÈVES-ATHLÈTES

Toute contestation d'admissibilité d'un joueur doit être faite par courriel auprès du coordonnateur concerné.

5.2.3.1 En saison régulière, toute contestation d'admissibilité ne peut être réalisée que pour des situations s'étant déroulé au maximum trois (3) matchs avant le dépôt de la plainte.

5.2.3.2 Une fois la saison régulière terminée et ce pour toute la durée de séries éliminatoires, une contestation d'admissibilité ne peut être réalisée que pour des situations s'étant déroulées au match précédent.

5.2.4 SANCTIONS POUR JOUEUR INADMISSIBLE

Si un entraîneur, un responsable des sports ou toute autre personne permet la participation d'un joueur inadmissible, les sanctions sont les suivantes :

5.2.4.1 SANCTION POUR L'ENTRAÎNEUR OU LA PERSONNE LE REMPLAÇANT

- Première offense :
 - Un (1) an de suspension à partir de la réception de la lettre du coordonnateur ou de la lettre d'appel le cas échéant
 - Trois (3) ans de probation – à la discrétion du RSEQ Montréal
- Deuxième offense :
 - Trois (3) ans de suspension – à la discrétion du RSEQ Montréal

5.2.4.2 SANCTION POUR L'ÉQUIPE

- Perte par forfait du ou des matchs concernés
- Équipe en probation jusqu'à la fin de la saison
- Perte de l'avantage de recevoir un match en séries éliminatoires pour l'année en cours

5.2.4.3 SANCTION POUR L'ÉCOLE

- Amende de 300 \$

L'entraîneur, le responsable des sports ou la personne responsable ainsi que l'école sanctionnée peuvent individuellement faire appel de la décision, selon les procédures indiquées dans la lettre du coordonnateur.

5.3 ADMISSIBILITÉ DES ENTRAÎNEURS

5.3.1 CRITÈRES D'ADMISSIBILITÉ DES ENTRAÎNEURS

5.3.1.1 AFFILIATION À LA FÉDÉRATION SPORTIVE

Respect des exigences des fédérations sportives.

5.3.1.2 ATELIER 3R DE L'ÉTHIQUE SPORTIVE

Pour les disciplines identifiées (voir réglementation spécifique), tous les entraîneurs doivent avoir suivi une formation sur l'éthique sportive offerte par le RSEQ. Un nouvel entraîneur a jusqu'à la fin de la saison régulière pour suivre la formation. Si l'entraîneur ne se présente pas à la formation où il est inscrit, il est automatiquement inscrit au dernier stage de la saison en cours, au coût de 40 \$. Un entraîneur ayant été reconduit au stage payant, présent ou non, doit tout de même payer le coût du stage. C'est l'école d'appartenance qui est facturée le cas échéant.

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

5.4 ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS RÉSERVISTES

Un joueur réserviste est un joueur appartenant à un niveau de jeu inférieur ou à une catégorie inférieure, qui est appelé à remplacer dans une équipe en manque d'effectif.

5.4.1 CRITÈRES D'ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS RÉSERVISTES

5.4.1.1 En saison régulière uniquement, il est permis d'utiliser des joueurs réservistes pour un maximum de trois (3) parties par joueur. Les joueurs ainsi surclassés peuvent retourner dans leur équipe d'origine sans pénalité. Aucun joueur réserviste n'est autorisé en séries éliminatoires.

À sa quatrième participation dans une catégorie, une division ou un niveau de jeu supérieur, le joueur ne peut plus retourner dans son équipe d'origine. Un suivi avec la ligue est nécessaire pour effectuer ce changement d'équipe. Un joueur qui retourne jouer un match dans son équipe d'origine une fois le 4^e match comme joueur réserve joué est considéré comme un joueur inadmissible. Ceci s'applique également pour les joueurs réserves en division 1 et 2.

5.4.1.2 Il est cependant interdit d'utiliser un joueur de division 3 comme réserviste dans une équipe de catégorie supérieure de division 4 – niveau 3. Le joueur ainsi surclassé est considéré comme un joueur inadmissible et les sanctions prévues au point 4.2 de la présente réglementation générale s'appliquent.

N.B. Des cas exceptionnels peuvent être reconnus à cet égard, mais ceci exige l'approbation officielle des coordonnateurs.

5.4.1.3 Un joueur réserviste ne peut agir en tant que réserviste dans plus d'une équipe de la même ligue. Tout joueur contrevenant à cette règle sera considéré comme inadmissible, et les sanctions prévues au point 5.2 de la réglementation générale s'appliqueront.

6. MODALITÉS D'INSCRIPTIONS

6.1 INSCRIPTION DES ÉQUIPES

6.1.1 Toute inscription d'équipe doit être effectuée sur le site internet du RSEQ Montréal dans les délais prescrits aux échéanciers respectifs des ligues.

6.1.2 Toute inscription retardataire, si elle est acceptée par les coordonnateurs, entraîne automatiquement une amende de 25 \$.

6.1.3 Une équipe inscrite peut être retirée sans frais si la demande est reçue par le RSEQ Montréal plus de 48 heures avant la confection du calendrier, à défaut de quoi l'école doit acquitter les frais d'inscriptions de l'équipe, sans les frais d'abandon.

6.2 INSCRIPTION DES ÉLÈVES-ATHLÈTES

6.2.1 Les athlètes doivent être inscrits sur le site internet avant la première joute de l'équipe. Le non-respect de ce règlement entraîne une amende de 50 \$ par athlète omis à l'équipe fautive, jusqu'à concurrence de 200 \$ pour un match. Si plus d'un match a été joué au moment de la vérification, une amende rétroactive peut être donnée jusqu'à 3 matchs en

arrière, jusqu'à concurrence de 250 \$. Aucun athlète ne peut évoluer dans deux équipes scolaires de la même discipline durant la même saison. Tout athlète inscrit dans les délais prescrits est admissible aux éliminatoires et à la finale régionale.

6.2.2 Les inscriptions additionnelles doivent être inscrites sur le site internet avant la date limite prévue à l'échéancier, à l'exception des joueurs réserves. Ce mécanisme doit être appliqué chaque fois qu'il y a ajout d'un ou de plusieurs athlètes. Une équipe ne peut avoir plus de 20 athlètes avec le statut actif ou en attente sur le site internet lors de la même saison. Ce total s'applique aux joueurs réguliers seulement, les joueurs réservistes sont comptabilisés à part.

6.2.3 Une équipe qui ajoute un joueur après la date limite prévue à l'échéancier est déclarée forfait pour le ou les matchs fautifs, en plus des amendes prévues à la réglementation 6.2.1.

6.3 INSCRIPTION DES ENTRAÎNEURS

Les entraîneurs doivent être inscrits sur le site internet avant la première joute de l'équipe. Le non-respect de ce règlement entraîne une amende de 50 \$ par entraîneur omis à l'équipe fautive, jusqu'à concurrence de 200 \$ pour un match. Si plus d'un match a été joué au moment de la vérification, une amende rétroactive peut être donnée jusqu'à 3 matchs en arrière, jusqu'à concurrence de 250 \$. Tout changement d'entraîneur doit être effectué sur le site internet avant de participer à une rencontre.

6.4 INSCRIPTION DES JOUEURS RÉSERVISTES

Chaque équipe a la responsabilité d'identifier un maximum de huit (8) joueurs réservistes par année sur le site internet. Seuls les joueurs ainsi identifiés sont admissibles à titre de réservistes.

7. CALENDRIER

7.1 PROCÉDURES DE CONFECTION DES CALENDRIERS DE LA SAISON RÉGULIÈRE

7.1.1 Toutes les écoles inscrites dans une discipline doivent être représentées à chacune des réunions de confection des calendriers par une des personnes suivantes : le responsable des sports, le responsable de la discipline ou un entraîneur délégué. Cette personne doit avoir en main toutes les données – disponibilités des plateaux et des gymnases de son école, calendrier scolaire de l'école, disponibilités des entraîneurs qu'il représente, etc. – pour finaliser les calendriers efficacement et compléter les derniers détails d'opération pour chacune des équipes de son école.

7.1.2 Chaque représentant d'établissement peut être accompagné d'une (1) seule personne pour l'assister à la confection du calendrier. Aucune personne supplémentaire n'a accès à cette rencontre.

7.1.3 Les calendriers des divisions 3 et des divisions 4 – niveau 1 sont toujours confectionnés avant ceux des divisions 4 – niveau 2 et 3.

7.1.4 La confection des calendriers se fait par catégorie et toujours dans l'ordre suivant : atome, benjamin, juvénile et cadet.

- 7.1.5** Les écoles absentes à cette réunion se voient obligées de respecter le (s) calendrier (s) que les autres écoles auront complété (s) pour elle. Aucun changement au calendrier n'est accepté par la ligue dans ce cas particulier.
- 7.1.6** Lors de la confection de calendrier, en cas d'impasse concernant la planification d'un match, l'équipe receveuse doit proposer trois (3) dates distinctes, chacune se situant sur un jour différent de la semaine (par exemple, un lundi, un mercredi et un samedi). L'équipe visiteuse doit alors choisir l'une des dates proposées.

7.2 PROCÉDURES DE CONFECTION DES CALENDRIERS DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES

- 7.2.1** Les séries éliminatoires ainsi que le championnat régional et les finales locales doivent être joués dans le délai prescrit par le RSEQ Montréal. Ces délais incluent une zone bloquée de deux jours entre chaque tour des séries éliminatoires.
- 7.2.2** L'équipe receveuse a 3 jours ouvrables après la publication des classements finaux pour proposer 3 dates de match à l'équipe visiteuse. Si l'équipe receveuse ne respecte pas le délai de 3 jours ouvrables une fois les classements finaux annoncés pour proposer 3 dates, celle-ci doit s'acquitter d'une amende de 50 \$/jour si aucune entente n'est prise dans la zone prévue.
- 7.2.3** Si l'équipe visiteuse refuse les 3 dates et que l'entente finale est hors des délais prescrits, l'équipe visiteuse doit s'acquitter d'une amende de 50 \$/jour hors zone.

7.3 CHANGEMENTS AU CALENDRIER

- 7.3.1** Les modifications au calendrier sont possibles sans amende jusqu'à deux semaines après la journée de confection du calendrier.
- 7.3.2** Aucun changement n'est accepté dans les quatorze (14) derniers jours (calendriers) du calendrier régulier.
- 7.3.3** La procédure suivante s'applique à tout changement de date fait 2 semaines après la confection des calendriers. C'est l'école qui amorce le changement qui est responsable de toutes les procédures.
- 7.3.3.1** Communiquer avec le RSEQ Montréal en premier lieu, au plus tard cinq (5) jours ouvrables avant la date initiale du match afin d'obtenir l'autorisation pour le faire et valider les dates possibles de reprise. Toute demande faite après les cinq (5) jours ouvrables de la date initiale du match est refusée et le match doit se jouer comme prévu au calendrier, à moins d'entente selon les critères suivants :
- 7.3.3.1.1 L'école qui reçoit la demande de changement de partie doit accepter de reprendre le match;
- 7.3.3.1.2 Il faut que la demande soit acceptée par les associations d'arbitrage;
- 7.3.3.1.3 Si la demande est faite tardivement et que l'association d'arbitrage facture la partie d'origine en plus de la nouvelle, l'école demanderesse doit acquitter les frais d'arbitrage en entier de la nouvelle date demandée en plus des frais de modification prévus.

- 7.3.3.2** Déterminer, avec la collaboration de l'autre école impliquée, la date du changement.
- 7.3.3.3** Remplir le formulaire de demande de changement et le faire parvenir par courriel, au responsable des sports de l'autre école impliquée et au RSEQ Montréal par la suite avec la date de remise convenue.
- 7.3.3.4** Une fois que le RSEQ Montréal a confirmé le changement avec les arbitres, il retourne la confirmation par courriel aux écoles concernées.
- 7.3.3.5** L'école qui entreprend le changement est facturée pour un montant de 50 \$.

7.4 DÉPLACEMENTS DES ÉQUIPES

- 7.4.1** Les équipes membres du RSEQ Montréal ne sont pas tenues de visiter les équipes à l'extérieur de leur région, à moins que l'établissement se situe à 2 km et moins d'une station de métro se trouvant sur l'île de Montréal.
- 7.4.2** Le RSEQ Montréal n'assume aucuns frais de transport pour quelque raison que ce soit. Aucun appel n'est possible auprès du Conseil d'administration lorsque l'application d'un règlement général est en cause.

8. DÉSISTEMENT, ANNULATION ET FORFAIT

8.1 DÉSISTEMENT

- 8.1.1** Toute équipe qui abandonne après la date de début de la saison doit acquitter une amende de 100 \$.
- 8.1.2** L'abolition des matchs devant être joués par une équipe qui abandonne entraîne, dans la mesure du possible, la création de nouveaux matchs entre les équipes restantes de la division.

8.2 ANNULATION EN CAS DE FORCE MAJEURE

Tous les matchs d'une date donnée sont automatiquement annulés lorsque, à cause d'un événement majeur (incendie, dégât d'eau, tempête, grève, fermeture d'école, etc.), une des écoles impliquées est officiellement fermée. Le responsable des sports de l'école concernée doit aviser immédiatement les coordonnateurs et le ou les responsables des sports des écoles impliquées. Les cas de maladies la journée du match ne sont pas considérés comme une raison majeure.

8.3 FORFAIT

Toute équipe ou délégation d'école dérogeant aux règlements du RSEQ Montréal peut être déclarée forfait. Les dérogations suivantes, notamment, entraînent la perte par l'école fautive de la (ou des) rencontre (s) concernée (s).

8.3.1 TYPES DE DÉROGATION

- 8.3.1.1** Défaut pour une équipe de se présenter sur le terrain, en tenue sportive, à l'intérieur d'un délai de 15 minutes après l'heure fixée au calendrier.

- 8.3.1.2** L'absence de l'entraîneur, après quinze (15) minutes de délai. Aucune participation ne sera possible sans cette personne.
- 8.3.1.3** Défaut pour une équipe de présenter le nombre minimum de joueurs requis selon la règlementation spécifique de chacune des disciplines. L'équipe en question a 15 minutes de délai avant d'être déclarée forfait.
- 8.3.1.4** Abandon d'une équipe durant une rencontre.
- 8.3.1.5** Absence d'une équipe (ou délégation inscrite) à une rencontre.

N.B. Toute équipe victorieuse par forfait, lorsque la partie a été jouée en totalité ou en partie, et qui a reçu une ou plusieurs sanctions ayant entraîné une perte de points d'éthique, conservera ces sanctions ainsi que les pertes de points d'éthique cumulées durant le match.

8.3.2 SANCTIONS APPLICABLES

- 8.3.2.1** Les dérogations identifiées en 8.3.1.1, 8.3.1.2 et 8.3.1.3 entraînent une amende de 30 \$ facturée à l'école fautive.
- 8.3.2.2** Les dérogations identifiées aux points 8.3.1.4 et 8.3.1.5 entraînent une amende de 60 \$ par événement.
- 8.3.2.3** Une deuxième dérogation commise par la même équipe (ou délégation), quelle qu'en soit la nature, ouvre droit à son exclusion des activités pour le reste de l'année scolaire. Si tel est le cas, l'école en cause ne se voit cependant pas facturer une seconde amende. En division 3, l'équipe perd sa place réservée et doit déposer une demande de participation pour l'année suivante.
- 8.3.2.4** Dans tous les points spécifiés plus haut, s'il existe des raisons majeures, celles-ci doivent être justifiées par écrit par la direction d'école.

9. RESPONSABILITÉS DES ÉCOLES

9.1 ENCADREMENT DES ÉQUIPES

9.1.1 EN SPORT COLLECTIF

Quel que soit le lieu de pratique ou la discipline sportive, la délégation d'une école à une activité régie par le RSEQ Montréal doit obligatoirement être accompagnée et encadrée par un adulte (âgé d'au moins 18 ans), mandaté par la direction d'école (entraîneur ou responsable identifié par cette dernière sur le site internet du RSEQ Montréal).

Ces personnes sont responsables de l'encadrement général des élèves avant, pendant et après les épreuves sportives concernées ; cet encadrement vise notamment le respect des règles internes de fonctionnement des divers lieux de pratique utilisés, ainsi que des règles normales d'éthique sportive. Cette responsabilité d'encadrement général des élèves comprend aussi celle des élèves partisans qui peuvent éventuellement accompagner la délégation de l'école lors d'une sortie.

9.1.2 EN SPORT INDIVIDUEL

Des élèves-athlètes ou une équipe qui se présentent sans entraîneur ne peuvent pas prendre part à un tournoi, une compétition ou à un championnat. Si certaines parties sont déjà commencées avant que le responsable s'aperçoive de l'absence, ces matchs sont automatiquement déclarés forfaits.

Le RSEQ Montréal accepte le principe de base permettant les déplacements individuels d'un maximum de deux (2) élèves par école sans accompagnateur, à la condition que la direction d'école signe le formulaire d'autorisation de participation sans accompagnateur qui se trouve sur le site internet, dans la section Documents généraux.

N.B. Toutefois, pour trois (3) élèves et plus, le point 9.1.1 s'applique.

9.1.2.1 L'inscription doit se faire via S1, selon les modalités et délais prescrit dans l'invitation de chacune des compétitions. Une inscription tardive peut être acceptée à la discrétion du coordonnateur. Le cas échéant, des frais de 50% du coût d'inscription seront ajoutés.

9.2 RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES

- 9.2.1** Chaque équipe a la responsabilité de l'encadrement et du comportement des spectateurs partisans de son équipe.
- 9.2.2** L'entraîneur de chaque équipe est 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 sont sur la propriété de l'école. Il doit porter une attention particulière au comportement des joueurs dans les vestiaires avant et après le match.
- 9.2.3** Les équipes doivent faire bon usage des équipements mis à leur disposition et laisser les locaux et les équipements en bon état.
- 9.2.4** Toute école dont un ou plusieurs élèves et/ou entraîneurs s'adonnent à des actes de vandalisme avant, pendant ou après une activité du RSEQ Montréal doit rembourser les coûts de réparation ou de remplacement qui pourraient éventuellement être facturés au RSEQ Montréal par une autre institution.

9.3 RESPONSABILITÉS DE L'ÉQUIPE HÔTESSE

- 9.3.1** L'école hôtesse d'une activité sanctionnée par le RSEQ Montréal est responsable du caractère sécuritaire des installations et des équipements mis à la disposition des élèves.
- 9.3.2** L'école hôtesse doit fournir une surface de jeu qui répond aux exigences des règlements de sa fédération. Chaque terrain doit également avoir le lignage réglementaire pour chacune des disciplines.
- 9.3.3** L'école hôtesse doit mettre à la disposition des visiteurs et des officiels une salle d'habillage convenable et un local barré pour les officiels pour permettre à ceux-ci d'y déposer leurs objets personnels.
- 9.3.4** S'il y a lieu, l'équipe locale doit avoir à sa disposition une série de dossards de couleur contrastante au cas où les 2 équipes auraient des uniformes de couleur similaire. C'est l'équipe receveuse qui doit porter les dossards le cas échéant.

9.4 RESPONSABILITÉS DE L'ÉQUIPE VISITEUSE

- 9.4.1** L'équipe des visiteurs doit, dans la mesure du possible, se présenter sur le terrain quinze (15) minutes avant l'heure fixée pour le début de la partie.
- 9.4.2** L'équipe des visiteurs peut avoir un vérificateur à la table des officiels mineurs durant la partie.

9.5 UNIFORMES

- 9.5.1** Les individus ou équipes participant aux activités du RSEQ Montréal ne sont pas autorisés à porter un uniforme identifiant un club sportif autre que celui de l'école fréquentée.

Afin de créer un sentiment d'appartenance au réseau, il est fortement recommandé aux écoles d'apposer le logo du RSEQ Montréal sur les uniformes de leurs équipes. Le RSEQ Montréal fournit son logo aux écoles le désirant.

9.6 GESTION DES MATCHS

9.6.1 FEUILLES DE MATCH

- 9.6.1.1** Les entraîneurs doivent signer la feuille de match avant le début de la partie, après avoir validé les noms des joueurs présents, leur numéro, avoir ajouté les joueurs réservistes et avoir barré les joueurs absents. Les noms barrés et les noms sans numéro sur la feuille de match sont considérés comme absents à la rencontre.

Ils doivent également valider à la fin du match l'exactitude des informations inscrites sur la feuille de match, comme les sanctions.

- 9.6.1.2** Les responsables ont deux jours ouvrables pour faire une demande de vérification ou de changement sur les informations présentes sur la feuille de match. Après les deux jours ouvrables, les informations inscrites sur la feuille sont considérées finales.

- 9.6.1.3** Un délai de cinq (5) jours ouvrables est accordé à l'équipe identifiée comme receveuse sur le site internet indépendamment du terrain où le match est joué pour télécharger sur S1 la feuille de match dûment remplie : numéro de match, catégorie, sexe, date, identification des deux équipes, etc.

Le non-respect de ce règlement entraîne une amende de 15 \$. Suite au premier avertissement pour une feuille de match non expédiée, une autre amende de 15 \$ est attribuée pour la tranche suivante de cinq (5) jours de retard, et ce, sans avertissement supplémentaire de la ligue. Après la deuxième amende, la feuille de match est considérée comme perdue.

9.6.2 TRANSMISSION DES RÉSULTATS

L'équipe receveuse est responsable d'inscrire le résultat, les points d'éthique, les présences et les sanctions (cartons jaunes, rouges, expulsions, fautes techniques, etc.) des deux équipes dans les 24 heures suivant la partie, sur le site internet du RSEQ Montréal. Les informations doivent être exactes afin de permettre les suivis adéquats des présences des réservistes.

Le non-respect de ce règlement entraîne une amende de 15 \$.

10. ARBITRAGE

Un arbitre est considéré comme absent s'il n'est pas présent 15 minutes après l'heure prévue du début de la partie. Advenant l'absence de l'arbitre, les entraîneurs ont le choix parmi les options suivantes :

10.1 Jouer la partie en faisant appel à une ressource du milieu;

10.2 Si un des entraîneurs ne désire pas jouer la partie avec une ressource du milieu, la partie doit être remise;

Si l'option 10.2 est choisie, les responsables ont cinq (5) jours ouvrables pour s'entendre pour la reprise. Après échéance de 5 jours ouvrables, le RSEQ Montréal se réserve le droit d'annuler tous les matchs qui n'ont pas d'incidence sur le classement.

11. EXPULSION ET SUSPENSION

11.1 EXPULSION DES ÉQUIPES

11.1.1 L'abolition des matchs devant être joués par une équipe qui a été expulsée entraîne, dans la mesure du possible, la création de nouveaux matchs entre les équipes restantes de la division.

11.1.2 L'école qui a eu une ou plusieurs équipes qui ont été expulsées au cours de la saison doit payer un montant additionnel de 150 \$ qui est facturé par le RSEQ Montréal avant la fin de la saison.

11.1.3 L'entraîneur d'une équipe qui a été expulsée au cours de la saison n'est pas admis, à ce titre, dans les structures du RSEQ Montréal l'année suivante. L'entraîneur peut en appeler de cette sanction auprès du conseil d'administration du RSEQ Montréal, et ce, avant le 30 mai de l'année en cours.

11.2 EXPULSION D'UN ÉLÈVE-ATHLÈTE

Lorsqu'un joueur est expulsé d'un match :

Si le joueur fait partie de **l'équipe à domicile**, il doit obligatoirement quitter le gymnase ou l'aire de jeu immédiatement après son expulsion.

Si le joueur fait partie de **l'équipe visiteuse**, il peut quitter le gymnase uniquement, s'il est accompagné d'un adulte représentant de son école. À défaut, il devra demeurer sur le banc de son équipe, sous la supervision directe de son entraîneur, jusqu'à la fin de la rencontre

11.3 EXPULSION D'UN ENTRAÎNEUR

S'il entraîne plus d'une équipe, un entraîneur suspendu pourra respecter ses engagements face aux autres équipes à moins d'un avis contraire du RSEQ Montréal.

11.4 SANCTIONS

- 11.4.1** Veuillez-vous référer aux réglementations spécifiques pour connaître les sanctions prévues pour chacune des disciplines sportives. Tout individu aura la possibilité de faire appel de la décision dans les cinq (5) jours ouvrables suivant la réception de l'avis de sanction.
- 11.4.2** Dans tous les points spécifiés plus haut (11.1, 11.2, 11.3), s'il existe des raisons majeures, celles-ci doivent être justifiées par écrit par la direction d'école.
- 11.4.3** Les cas litigieux susceptibles de causer un bannissement du contrevenant pour une période d'un an ou plus seront étudiés par les coordonnateurs du RSEQ Montréal, lesquels feront ensuite une recommandation pertinente au conseil d'administration.
- 11.4.4** Les sanctions émises par le RSEQ Montréal sont sujettes aux règlements administratifs du RSEQ provincial concernant les sanctions intersectorielles.

11.5 PROCÉDURES D'APPEL

- 11.5.1** Toute personne qui désire faire appel d'une décision de sanction émise contre elle ou toute direction d'école désirant faire appel à une sanction émise contre son école devra en faire la demande à la direction générale du RSEQ Montréal, par courriel, dans les 5 jours ouvrables suivant la réception de la lettre de sanction.
- 11.5.2** Le RSEQ Montréal communiquera avec les personnes concernées au plus tard une semaine avant la tenue de la rencontre du comité exécutif pour les inviter à venir expliquer aux membres du comité les motifs justifiant la situation sanctionnée. Si le cas se présente à moins d'une semaine de la prochaine réunion du comité, dès qu'il en a connaissance, le RSEQ Montréal communiquera immédiatement avec les personnes concernées.
- 11.5.3** Dans les deux jours ouvrables qui suivent la réunion du comité exécutif, la décision sera communiquée aux personnes concernées par un appel téléphonique. Dans les cinq jours ouvrables suivant la réunion du comité, une lettre via courriel sera envoyée aux personnes concernées et à la direction d'école pour confirmer par écrit la décision du comité exécutif. La décision est sans appel.
- 11.5.4** N.B. Le conseil d'administration du RSEQ Montréal se réserve le droit d'apporter une dérogation à ces procédures en tout temps.

12. PROTÊT

- 12.1** Toute école qui se croit lésée dans son droit peut déposer un protêt. Aucun protêt ne peut être déposé à la suite d'un jugement d'un arbitre ou d'un officiel. Un protêt est recevable à condition de respecter les conditions suivantes :
 - 12.1.1** Il est annoncé à l'arbitre en chef, au moment même de l'incident faisant l'objet du protêt, et l'arbitre doit l'indiquer et apposer sa signature au dos de la feuille de match.
 - 12.1.2** Il est formulé par écrit, de façon détaillée par le responsable des sports.
 - 12.1.3** Il doit être envoyé par courriel au plus tard 48 h après l'événement.

Ces conditions étant remplies, le conseil d'administration du RSEQ Montréal étudiera le cas et informera les parties de la date et de l'heure de la réunion du comité. Elles ont la possibilité d'y assister pour défendre leur point de vue.

12.2 Si le protêt est refusé, des frais de 100 \$ sont facturés à l'école ayant déposé la demande.

12.3 Dans le cas où une école désire faire appel de la décision, les spécifications de l'article 11.5 s'appliqueront.

13. PLAINTES ET RAPPORT D'INCIDENT

Toute plainte concernant l'arbitrage, l'attitude de joueurs ou d'entraîneurs doit être adressée par écrit au bureau du RSEQ Montréal dans les cinq (5) jours ouvrables suivant la situation. Un rapport reçu après ce délai sera nul et sans effet. Une copie de la plainte est envoyée aux instances concernées, après que le coordonnateur du RSEQ Montréal en a vérifié la pertinence.

14. FINALITÉ DE SAISON

14.1 ACCÈS AUX ÉLIMINATOIRES

14.1.1 Nombre d'accès aux éliminatoires

Division de 7 équipes et moins :	4 équipes
Division de 8 à 12 équipes :	6 équipes
Division de 13 équipes et plus :	8 équipes

14.1.1.1 Dans une division à deux sections ou plus qui ne s'affrontent pas en saison régulière, en vue des éliminatoires, les meilleures équipes de chaque groupe sont sélectionnées pour l'accès en séries éliminatoires. La procédure de sélection s'applique dans son entièreté à la suite de la sélection des équipes éligibles.

Exemple : Pour une division avec 2 sections de 6 équipes, les 3 équipes avec le meilleur total de points dans chaque section accèdent aux séries. Le 3e de chaque section affronte le 2e de l'autre section, les premières équipes de chaque section ont un BYE.

14.1.2 SÉLECTION DES ÉQUIPES

- Étape 1 Les équipes sont sélectionnées selon le total des points accumulés durant la saison, incluant les points d'éthique sportive.
- Étape 2 Une fois les équipes en séries identifiées, les points d'éthique sportive sont retirés du nombre total de points cumulés par les équipes qualifiées pour assurer un classement révisé par force.
- Étape 3 Lorsque les adversaires sont connus à la suite du reclassement de l'étape 2, si l'équipe en meilleure position a perdu 3 points d'éthique et plus en saison hivernale ou 2 points d'éthique et plus en saison extérieure (automne et printemps), elle perdra son avantage du terrain si l'équipe adverse a plus de points d'éthiques qu'elle. Ce principe de l'étape 3 s'applique pour toutes les rondes éliminatoires.

Par exemple, en sport d'hiver : dans une section où 4 équipes font les séries, on reclasse ces 4 équipes en ne tenant pas compte des points d'éthique pour

déterminer quel est le véritable classement de force des équipes 1 à 4. Lorsque les matchs 4 contre 1 et 3 contre 2 sont déterminés, l'équipe 1 ou 2 perdra son avantage si elle a perdu 3 points d'éthique et que l'équipe adverse en a perdu 2 et moins. Si l'équipe adverse a perdu le même nombre de points d'éthique ou plus, l'avantage demeure à l'équipe au meilleur classement.

14.1.3 BRIS D'ÉGALITÉ

En cas d'égalité au classement entre deux ou plusieurs équipes, les critères de bris suivants sont appliqués, dans l'ordre :

- a) Advenant qu'une des équipes impliquées ait été déclarée « forfait » pour l'une ou l'autre des raisons stipulées dans la réglementation générale et spécifique du RSEQ Montréal au cours de la saison, cette équipe perd la place qu'elle aurait pu occuper dans le classement.
- b) Plus grand nombre de points d'éthique.
- c) Parties gagnées entre les équipes impliquées. (Uniquement si les équipes ont joué le même nombre de parties entre elles.)
- d) Plus grand nombre de victoire en saison régulière.
- e) Points pour, moins les points contre, dans les matchs impliquant les équipes concernées seulement. (Uniquement si les équipes ont joué le même nombre de parties entre elles.)
- f) Meilleur différentiel durant la saison régulière.
- g) Meilleure défensive durant la saison régulière.
- h) Meilleure offensive durant la saison régulière.

En cas d'égalité au classement d'un tournoi de formule « à la ronde » dans le cadre d'activités « postsaison », ces mêmes critères s'appliquent, mais uniquement aux résultats du tournoi en question.

14.2 CONTESTATION DE CLASSEMENT

Toute contestation de résultat influençant le classement doit être faite par courriel auprès du coordonnateur concerné. La demande doit être précise (numéro de match et correction nécessaire) et envoyée au plus tard deux (2) jours ouvrables après la fin de la saison régulière.

14.3 CHAMPIONNATS RÉGIONAUX ET FINALES LOCALES

- 14.3.1** La participation aux ligues du RSEQ Montréal en saison régulière est nécessaire pour qu'une école soit admise aux divers championnats postsaison. Les règles d'accès à ces championnats sont basées sur les résultats obtenus en saison régulière. Les sites des championnats régionaux et des finales locales du RSEQ Montréal sont déterminés par les coordonnateurs, selon les normes et procédures établies.

Pour les disciplines n'ayant pas de ligue, les écoles peuvent s'inscrire directement au championnat.

- 14.3.2** Aux plans individuel et collectif, la participation aux rencontres régionales postsaison doit se faire dans la même catégorie d'âge qu'en saison régulière.
- 14.3.3** Une situation d'exception aux dispositions de cet article est reconnue et admise par le RSEQ Montréal : dans l'éventualité où, à cause d'un manque de participants, il n'existerait aucune ligue (féminine ou masculine) dans une discipline offerte par le RSEQ Montréal et faisant l'objet d'un championnat provincial, un championnat régional aurait quand même lieu. La structure de ce championnat serait déterminée en réunion de confection de calendrier. Toute équipe scolaire inscrite dans cette même catégorie y aurait accès, ceci sans égard au fait que les élèves qui la composent aient participé ou non dans les structures d'accueil du RSEQ Montréal en saison régulière.

14.4 RÉCOMPENSES

- 14.4.1** En sport collectif, à l'exception du cheerleading et des échecs, des médailles d'or et d'argent sont remises aux finalistes dans chaque catégorie/division/sexe.
- 14.4.2** En sport individuel, en cheerleading et aux échecs, des médailles d'or, d'argent et de bronze sont remises aux 3 premiers dans chaque catégorie/division/sexe.
- 14.4.3** En sport collectif, un trophée perpétuel est remis à l'équipe gagnante du championnat régional et de la finale locale dans chaque catégorie/division/sexe.
- 14.4.4** Pour toutes les disciplines, une bannière est remise à l'équipe gagnante du championnat régional et de la finale locale dans chaque catégorie/division/sexe.

14.5 CHAMPIONNATS PROVINCIAUX

La majorité des programmes offerts par le RSEQ Montréal font l'objet d'un championnat ou d'un championnat invitation sanctionné par le RSEQ provincial. Le RSEQ Montréal y délègue les athlètes et/ou équipes victorieuses lors de ses championnats régionaux, autant dans les disciplines individuelles que collectives.

14.5.1 ADMISSIBILITÉ AUX CHAMPIONNATS PROVINCIAUX

En sport collectif, seules les équipes classées dans la division 3 sont admissibles aux championnats provinciaux.

Afin d'être conforme au règlement administratif du RSEQ provincial, le RSEQ Montréal acceptera que des joueurs ayant participé dans une catégorie inférieure ou supérieure en saison régulière et en éliminatoires puissent participer au championnat provincial dans une catégorie inférieure ou supérieure s'ils respectent l'âge de cette catégorie.

14.5.2 AVIS DE NON-PARTICIPATION

- 14.5.2.1** Une école qui ne désire pas participer aux championnats provinciaux doit obligatoirement retourner le formulaire de non-participation aux championnats provinciaux prévu à cet effet. Ce formulaire doit parvenir, dûment signé par la direction d'école, au bureau du RSEQ Montréal au plus tard le 31 janvier de la saison en cours (pour le championnat provincial de flag football, la date limite est fixée au 30 avril de la saison en cours).

14.5.2.2 Une école qui ne respecte pas cette échéance doit obligatoirement assurer la présence de son (ses) équipe (s) classée (s) aux différents championnats provinciaux de l'année en cours sous peine d'une amende de 500 \$ par équipe fautive.

14.5.3 SPORT INDIVIDUEL

Lorsque 10 élèves-athlètes d'une même école sont sélectionnés pour représenter le RSEQ Montréal dans un championnat provincial, l'école concernée doit fournir un entraîneur/accompagnateur pour la durée du championnat.