

---

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

**Mise à jour  
17-09-14**

**RÈGLEMENTS  
SPÉCIFIQUES**

**SECTEUR PRIMAIRE**

---

## **HOCKEY PRIMAIRE**

### **Article 1**     **Règlements**

Les règlements en vigueur sont ceux de la F.H.Q. sauf les modifications incluses dans la présente réglementation spécifique et dans la réglementation générale du RSEQ-QCA

\*\*Toutes les sanctions du hockey civil ne seront pas émises au RSEQ-QCA

### **Article 2**     **Catégories**

Les catégories offertes sont novices et moustiques.

### **Article 4**     **Classification / Éligibilité**

- 4.1. Est exclu du RSEQ-QCA tous les joueurs pee-wee AAA et pee-wee AAA relève.  
\*Un réserviste AAA peut jouer jusqu'à ce qu'il soit de l'alignement officiel de l'équipe AAA.
- 4.2. Chaque équipe doit inscrire ses athlètes 7 jours avant le premier tournoi. L'inscription se fait sur le site <http://s1.rseq.ca/>
- 4.3. Classification des équipes / catégories

Novice

Accessibles aux joueurs de 4<sup>e</sup> année jouant dans la catégorie « atome simple lettre » et aux joueurs de 3<sup>e</sup> de tout calibre. Les gardiens de 4<sup>e</sup> année double lettre sont acceptés.

Moustique - Niveau 1

Accessible à tous.

Moustique - Niveau 2

Accessible aux joueurs Atome et Pee Wee **simple lettre**. Les joueurs de 4<sup>e</sup> année double lettre sont acceptés. Le gardien de but de toute provenance (incluant pee-wee AA)

**Article 5**      **Uniforme**

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

**Article 6**      **Composition de l'équipe**

- 6.1 Joueurs habillés / partie :            Maximum = 17 joueurs  
   Minimum = 8 joueurs
- 6.2 Aucun regroupement d'école n'est permis pour la composition des équipes. Tous les joueurs doivent provenir de la même école.

**Article 7**      **Retard**

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

**Article 8**      **Pointage des parties /Classement**

Victoire :	2 pts
Nul :	1 pts
Défaite :	0 pts
Forfait :	0 pt (pointage de buts 0-2)

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

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

Cumul 6 punitions et moins

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

**Article 9**      **Bris d'égalité**

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

1. Plus grand nombre de victoires;
2. Plus grand nombre de victoires des équipes à égalité;
3. Le nombre de points récolté des parties entre les équipes à égalité;
4. Plus grand quotient des « points pour »/ « points contre » des parties impliquant les équipes à égalité;

**Article 10**      **Durée des parties /Tournoi final**

10.1      Échauffement = 3 minutes avant chaque partie  
Durée de la partie maximum de **70 minutes**  
1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> période = 15 minutes  
3<sup>e</sup> période = Temps alloué selon le temps qu'il reste à la rencontre (temps restant /2 + 5 minutes)

En tout temps, lorsque l'écart de pointage est de 7 buts et plus, on affiche 0-0 au tableau d'affichage, et ce, jusqu'à la fin de la partie. Le marqueur continue d'inscrire les points normalement sur la feuille de pointage.

10.2      Chaque équipe a droit à un temps morts par partie.

10.3      Tournoi final / Prolongation

Temps alloué pour les périodes est selon la formule appliquée et selon le nombre d'équipe.

Étapes de la prolongation pour les rencontres éliminatoires :

- 1 - Fusillade à 3 joueurs (en alternance).
  - 2 - Fusillade 1 joueur à la fois, toujours avec des joueurs différents.
- \*\* (Les joueurs de l'étape 1 ne peuvent pas revenir à l'étape 2)

## **Article 11    Particularité de la ligue**

11.1 Lorsqu'une équipe se retrouve en désavantage numérique, la règle du dégagement refusé s'applique toujours

### 11.2 Arrêt de jeu pour faute majeure

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

- L'équipe fautive (joueur investigateur) perd la partie par forfait;
- Si deux joueurs des deux équipes sont impliqués, le résultat de la partie reste le même;
- Dans le cas d'une bataille, chaque joueur impliqué recevra une faute majeure et sera expulsé de la rencontre.

Sanctions (arrêt dans les 5 dernières minutes de la partie) :

- L'équipe fautive perd la partie par forfait
- L'équipe perd son point d'esprit sportif pour la rencontre
- Amende de 25\$

\*Si récidive en saison, l'amende doublera.

## **Article 12    Sanctions**

### 12.1 Bagarre

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

Si 2 joueurs sont impliqués dans une bataille, ils sont exclus de la ligue pour l'année en cours. S'il y a récidive dans la même équipe lors de la journée, cette dernière est exclue pour la journée.

### 12.2 3 pénalités mineures dans une rencontre

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

Exception : punition de banc et du gardien de but

### 12.3 Majeures

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

### **Article 13    Punition**

13.1    Lorsqu'il y a une punition appelée en attente et qu'un but est marqué, la punition devra être purgée. (5x5)

### **Article 14    CRÉDITS ORGANISATION / TOURNOIS**

14.1    Pour chaque tournoi reçu, une école recevra en crédits d'organisation un pourcentage des frais facturés équivalent à celui engendré par sa location de glace sur les frais total de glace de la ligue.

Par exemple :

Une équipe X doit déboursier 250\$ pour la location d'une glace et une équipe Y doit déboursier 750\$.

Les dépenses de location totale de la ligue pour la saison en location de glace sont de 2500\$, l'équipe X aura donc payé 10% de ces frais et l'équipe Y 25%.

Si les frais facturés aux équipes en début d'année selon les prévisions étaient de 2000\$, l'équipe X recevra en crédits 10% de 2000\$, soit 200\$ et l'équipe Y 25%, soit 500\$.

Dans le cas où les dépenses totales de location de glace sont en-deçà des prévisions, toutes les écoles recevront le montant total de leur dépense.

Le surplus sera retourné aux écoles participantes en parts égales.

***Les crédits d'organisation plafonnent au montant de 4000\$.***

14.2    La date limite pour envoyer les factures de location de glace au RSEQ-QCA est le 30 avril.

### **Article 15    Mérites sportifs**

15.1    Tournoi final

Une bannière locale ainsi que 18 médailles de chaque couleur seront remises à chaque catégorie ouverte au tournoi final.