

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

DOCUMENT DE TRAVAIL

**Mise à jour
18-06-21**

**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

CATÉGORIES	DATE DE NAISSANCE
BENJAMIN* (sous-catégorie) Benj. - Mineur	du 1er octobre 2005 au 30 septembre 2006
MOUSTIQUE (primaire 5e-6e)	du 1er octobre 2006 au 30 septembre 2008
NOVICE (primaire 3e-4e)	du 1er octobre 2008 au 30 septembre 2010

** Les joueurs d'âge benjamin peuvent évoluer en sports collectifs s'ils sont toujours inscrits au niveau primaire. Les élèves fréquentant une institution secondaire ou le secteur secondaire d'une institution mixte (primaire et secondaire) ne sont pas tolérés.*

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
- 4.3.1 Novice
Accessibles aux joueurs de 4^e année jouant dans la catégorie « atome simple lettre » et aux joueurs de 3^e de tout calibre. Les gardiens de 4^e 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^e année double lettre sont acceptés. Le gardien de but de toute provenance (incluant pee-wee AA)

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;

En cas d'égalité au classement, on départage les équipes en égalité en se basant sur les critères indiqués ci-après.

Chaque critère étant utilisé dans l'ordre noté, successivement et séparément, jusqu'à ce qu'une équipe obtienne un avantage.

Cependant, dans l'hypothèse d'un calendrier déséquilibré le critère 1 ne s'applique pas et le départage doit s'effectuer à partir du critère 2.

1. L'équipe qui a obtenu le plus grand nombre de victoires au calendrier en temps régulier.
2. L'équipe qui a le plus grand nombre de victoires dans les matchs disputés entre les équipes en cause.
3. L'équipe qui a le plus grand (haut) quotient entre les buts pour et les buts contre dans les matchs impliquant les équipes en cause.
4. L'équipe ayant le plus de points d'esprit sportif au classement de la saison régulière
5. L'équipe ayant encaissé le plus petit total de but contre elle dans l'ensemble des matchs de la saison régulière.

Article 10 Durée des parties /Tournoi final

- 10.1 Échauffement = 3 minutes avant chaque partie
Durée de la partie maximum de **70 minutes**
1^{er} et 2^e période = ~~15 minutes~~ **12 minutes**
3^e 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^e faute majeure dans une rencontre pour la même équipe et/ou une 1^{re} faute majeure commise durant les 5 dernières minutes d'une partie met immédiatement fin à la rencontre.

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

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.