

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.



Hockey sans mise en échec 2016-2017

Révisée en date du 15 septembre 2016

Table des matières

Article 1	Catégories d'âges et divisions	3
Article 2	Composition d'une équipe	3
Article 3	Inscription des joueurs	3
Article 4	Ajouts de joueurs (nouveaux joueurs).....	4
Article 5	Saison régulière.....	4
Article 6	Formule de rencontre	4
Article 7	Prolongation.....	4
Article 8	Délai/Retard	5
Article 9	Changements.....	5
Article 10	Sanctions.....	5
Article 11	Punition.....	6
Article 12	Classement des équipes	6
Article 13	Éthique sportive.....	7
Article 14	Équipement.....	7
Article 15	Championnat régional	7
Article 16	Récompenses	9
Article 17	Championnat provincial	9
Article 18	Règlements.....	9

DOCUMENT COMPLÉMENTAIRE IMPORTANT À LIRE RÉGLEMENTATION ADMINISTRATIVE 2015-2016

ARTICLE 1 CATÉGORIES D'ÂGES ET DIVISIONS

1.1 Les catégories d'âges sont celles décrétées par le RSEQ provincial pour l'année en cours.

Benjamin - du 1^{er} octobre 2002 et après
Juvenile - du 1^{er} juillet 1998 au 30 septembre 2002

1.2 La définition de la catégorie d'âge de l'article 1.1 précise les limites d'âge et tient compte des facteurs de surclassement acceptés spécifiquement en hockey sans mise en échec.

Aucune dérogation à ces limites ne sera permise.

1.3 **Division 3:** Joueurs de niveau A, B, C (classe maison). Aucun joueur affilié aux doubles lettres ayant joué un (1) match après le 15 janvier de l'année en cours.

1.3.1 **Division 3:** Les équipes qui aligne quelques joueurs doubles lettre peuvent tout de même inscrire l'équipe dans la D3 si elles ne sont pas de calibre D2, en acceptant le fait qu'elles ne pourront pas participer au championnat provincial D3.

1.4 **Division 2:** Cette catégorie s'adresse spécifiquement aux joueurs de niveau double lettre. La **division 2** exclut tout joueur d'une équipe **midget AAA, junior AAA ou de niveau supérieur**. Les joueurs de niveau Bantam "AAA" doivent obligatoirement être inscrits dans la catégorie juvénile.

Note: Un joueur JA (joueur affilié), Midget AAA, junior AAA ou junior majeur perd son admissibilité au championnat provincial scolaire s'il est inscrit sur la feuille de pointage d'une équipe civile après le 15 janvier.

ARTICLE 2 COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

2.1 Les équipes de chaque établissement d'enseignement seront formées ainsi :

Catégorie	Minimum	Maximum
Benjamin, Juvenile - division 2 et 3	12	20
Entraîneur	1	
Entraîneur adjoint (derrière le banc)	1	2

2.2 Le nombre minimal de joueurs aptes à jouer pour débiter la partie est de neuf (9) incluant le gardien.

ARTICLE 3 INSCRIPTION DES JOUEURS

3.1 Référez-vous à l'article 16 **ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS** de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.

ARTICLE 4 AJOUTS DE JOUEURS (NOUVEAUX JOUEURS)

- 4.1 Date limite: Le 15 janvier 2017. Les articles 2, 6, 7 et 16 de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais s'appliquent.

ARTICLE 5 SAISON RÉGULIÈRE

- 5.1 Référez-vous à l'article 11 FORMATION DES LIGUES RÉGIONALES de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.
- 5.2 Le nombre de parties en saison régulière sera déterminé selon le nombre d'équipes inscrites. Il sera confectionné de la façon suivante : une partie contre toutes les équipes et tirage au sort pour déterminer les adversaires pour les dernières parties (au besoin).
- 5.3 En raison des locations des arénas, AUCUNE modification ne sera acceptée.

ARTICLE 6 FORMULE DE RENCONTRE

- 6.1 La ligue de hockey est de type **sans mise en échec**.
- 6.2 Nombre de joueurs sur la glace: cinq (5) joueurs plus le gardien.
- 6.3 Pour la catégorie juvénile, chaque partie est divisée en trois périodes de 12 minutes (temps arrêté). Un maximum de 60 minutes sera accordé à chaque partie, à l'exception du Championnat régional où les parties seront à finir.
- 6.4 Pour la catégorie benjamine, chaque partie est divisée en deux périodes de 10 minutes et une période de 12 minutes (temps arrêté). Un maximum de 50 minutes sera accordé à chaque partie, à l'exception du Championnat régional où les parties seront à finir.
- 6.5 Une période d'échauffement d'au minimum trois (3) minutes sera allouée avant chaque partie.
- 6.6 Une pause d'une (1) minute sera accordée entre les périodes.
- 6.7 Dans le cas de programme multiple, la glace se fera après la troisième période de chaque partie.
- 6.8 Après une période complète de jeu, advenant qu'un écart de cinq (5) buts sépare les deux équipes, la partie se déroulera à temps continu. Si l'écart est rétabli à moins de cinq (5) buts, la partie se poursuivra à temps arrêté.
- 6.9 Chaque équipe a droit à un temps mort de 30 secondes par partie.

ARTICLE 7 PROLONGATION

- 7.1 En saison régulière, il n'y aura pas de prolongation.
- 7.2 Éliminatoires (quart de finales, demi-finales et finales)
- 7.2.1 Prolongation de 5 minutes à 4 vs 4;
- 7.2.2 Fusillade à trois (3) joueurs
- 7.2.3 En cas d'égalité après les trois (3) tirs, ce sera un (1) joueur de chaque équipe jusqu'à qu'il n'y ait plus d'égalité.

- 7.3 Un joueur ne peut pas retourner une deuxième fois avant que tous les autres joueurs aient passé. (basket)
- 7.4 Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la troisième période n'est pas admissible à participer à la fusillade.
- 7.5 L'équipe qui reçoit a le choix de débiter ou non la fusillade.

ARTICLE 8 DÉLAI/RETARD

- 8.1 Une équipe qui n'est pas présente à l'heure prévue pour le début de sa rencontre se verra accorder un délai de dix (10) minutes afin qu'elle présente le nombre minimal de joueurs sur la patinoire pour débiter la partie.
- 8.2 Toutefois, si l'équipe se présente passé l'heure fixée, mais dans les délais permis, une pénalité de deux (2) minutes lui est allouée pour avoir retardé la partie.
- 8.3 Après ce délai (article 8.1), l'équipe perd par forfait (0 - 3).
- 8.4 Si un gardien se blesse, l'équipe a dix (10) minutes pour habiller un autre joueur sinon elle perd la partie par forfait.

ARTICLE 9 CHANGEMENTS

- 9.1 Les changements sont permis en tout temps.

ARTICLE 10 SANCTIONS

10.1 Bagarre:

Un joueur qui est l'instigateur d'une bagarre est exclu automatiquement de la partie et est suspendu pour cinq (5) parties (éliminatoires incluses). En cas de récidive, le joueur est exclu pour le reste de la saison et des séries éliminatoires.

Un joueur qui se bat, sans être l'instigateur d'un combat, est suspendu automatiquement pour trois (3) parties (éliminatoires incluses). En cas de récidive, le joueur est exclu pour le reste de la saison et des séries éliminatoires.

S'il y a récidive par la même équipe lors d'un même match, la partie prend fin immédiatement et l'équipe fautive perd la partie par forfait (article 8.3).

10.2 Punition:

Un joueur qui écope d'une punition de type B, D ou E est automatiquement expulsé de la partie (Article 22 EXPULSION de la réglementation administrative régionale s'appliquant).

10.3 Joueur inadmissible:

L'équipe qui inscrit un joueur inadmissible (article 1 de la présente réglementation ainsi que les articles 2, 6 et 7 de la réglementation administrative s'appliquant) sur la feuille de pointage perd la partie par forfait et l'entraîneur-chef sera automatiquement suspendu pour une (1) partie (Article 22 EXPULSION de la réglementation administrative s'appliquant).

10.4 Tableau des sanctions:

Code	1^e offense	2^e offense	3^e offense
C (inconduite)	-	-	1 match
B (majeure)	1 match	3 matchs	5 + Comité
D seul (extrême)	1	3	5 + Comité
E (punition de match)	3	5 + comité	Saison
Codes 77 et 78	5 + comité	Saison	n/a

ARTICLE 11 PUNITION

- 11.1** Toutes les pénalités sont à temps arrêté, même si le temps de jeu est en continu (en raison de l'écart de but).
- 11.2** Le joueur puni assume la totalité de sa punition. Advenant qu'un but soit marqué par l'équipe adverse, il est remplacé sur le jeu par un autre joueur de sa formation. Il quitte le banc des pénalités seulement à la fin de sa punition.
- 11.2.1** Advenant qu'il y ait une pénalité à retardement (sur le bras de l'arbitre) et que l'équipe adverse marque, le joueur fautif doit tout de même aller purger sa punition au banc des pénalités. Le jeu se joue toutefois à force égale (5 vs 5).
- 11.3** Un joueur qui se voit décerner une 3^e infraction mineure de bâton ou cinq (5) mineures dans une même rencontre est automatiquement exclu de la partie (référence : Règlementation Hockey Québec, article 4.2E).

ARTICLE 12 CLASSEMENT DES ÉQUIPES

- 12.1** Points attribués au classement:

	Temps régulier	Éthique sportive
Victoire	2	Voir article 13
Nulle	1	Voir article 13
Défaite	0	Voir article 13

- 12.3** Si l'égalité persiste entre deux ou plusieurs équipes :
- 12.3.1** Qui a défait qui ;
- 12.3.2** L'équipe ayant le plus de victoire;
- 12.3.3** L'équipe présentant le meilleur différentiel (buts pour – buts contre);
- 12.3.4** L'équipe ayant le moins de buts contre;
- 12.3.5** L'équipe ayant marqué le premier but lors de l'affrontement entre les deux équipes (s'il y avait eu match nul);

12.3.6 L'équipe ayant marqué le but le plus rapide en saison entre les équipes à égalité;

12.3.7 L'équipe ayant perdu le moins de points d'éthique sportive;

12.3.8 Tirage au sort.

12.4 En cas de triple égalité, dès qu'une équipe est sortie du bris d'égalité, on recommence le processus.

ARTICLE 13 ÉTHIQUE SPORTIVE

13.1 Lorsqu'une équipe obtient quatre (4) punitions mineures (code A) comptabilisées et moins lors d'une partie, elle récolte un (1) point de comportement qui s'ajoute au total du classement.

13.2 Une punition majeure de cinq (5) minutes (code B, code E, code 77 ou code 78) équivaut à deux punitions mineures (code A).

13.3 Une punition d'inconduite de dix (10) minutes (code C) ou une punition d'extrême inconduite (expulsion code D) équivaut à une punition mineure, puisqu'il s'agit d'une sanction personnelle.

13.4 Lorsqu'une équipe obtient trop de punitions comptabilisées (voir annexe 1) lors d'une partie, elle peut également perdre des points au classement selon la formule suivante :

Nombre de punitions	0 à 4	5 à 7	8 et 9	10 et 11	12 et 13	14 et 15
Points de comportement	+1	0	-1	-2	-3	-4

N.B. Lorsqu'une équipe perd plus de points bonus qu'elle en possède, elle se retrouve avec un chiffre négatif.

ARTICLE 14 ÉQUIPEMENT

14.1 Tous les joueurs d'une même équipe doivent obligatoirement porter des gilets numérotés et uniformes (modèle et couleurs) tout en respectant les couleurs de l'institution.

14.2 L'équipe visiteuse est désignée pour changer de chandail en cas de conflit de couleurs.

14.3 Le port du protecteur buccal est fortement suggéré.

ARTICLE 15 CHAMPIONNAT RÉGIONAL

15.1 Seules les équipes ayant participé à la ligue régionale ont accès au championnat régional.

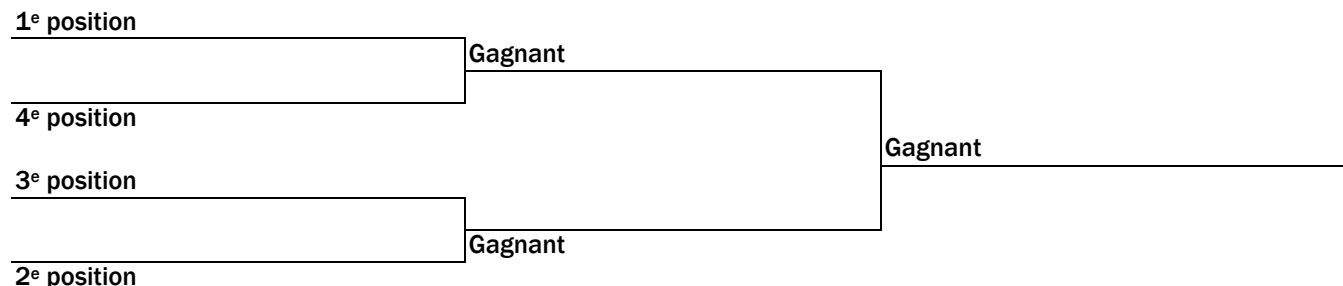
15.2 La liste de joueurs au 15 janvier de l'année en cours sera valide pour le championnat régional.

15.3 Pour être éligible aux séries éliminatoires, un joueur doit prendre part à un minimum de 30 % des parties de son équipe en saison régulière.

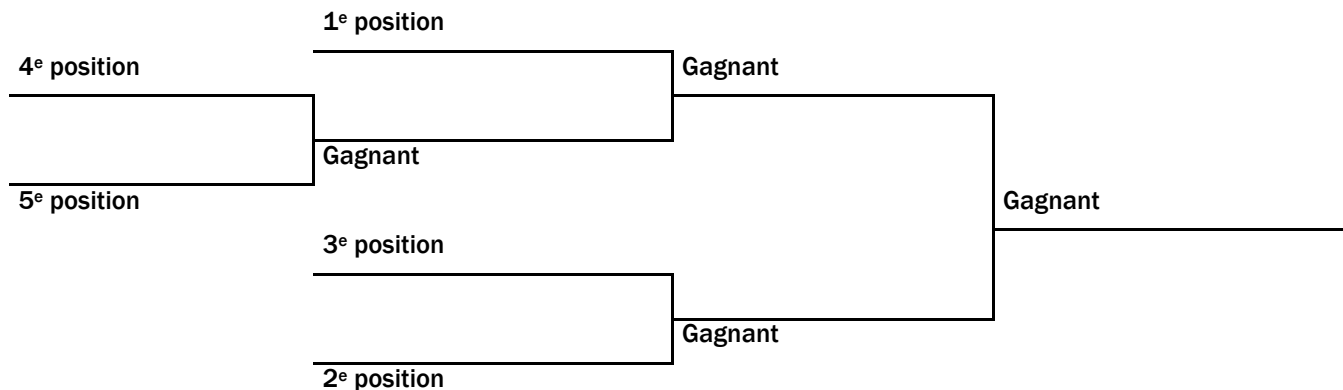
- 15.4 Une inscription sur la feuille de match signifie que le joueur est présent et qu'il est en uniforme. La responsabilité de la vérification incombe au marqueur officiel.
- 15.5 Le nombre d'équipes participant à la ligue dans une division donnée a une incidence directe sur le nombre d'équipes admis au championnat régional.
- 15.6 Advenant un format de Championnat régional B ou C, les matchs de quart de finale seront joués préalablement à la journée des 1/2 et de la finale. Les quarts de finale seront joués les soirs de semaine sur une glace réservée par le RSEQ Outaouais.

Équipes - ligue	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Équipes - Ch. rég.	4	4	4	4	5	5	6	6	6	6
Format - Ch. rég.	a	a	a	a	b	b	c	c	c	c

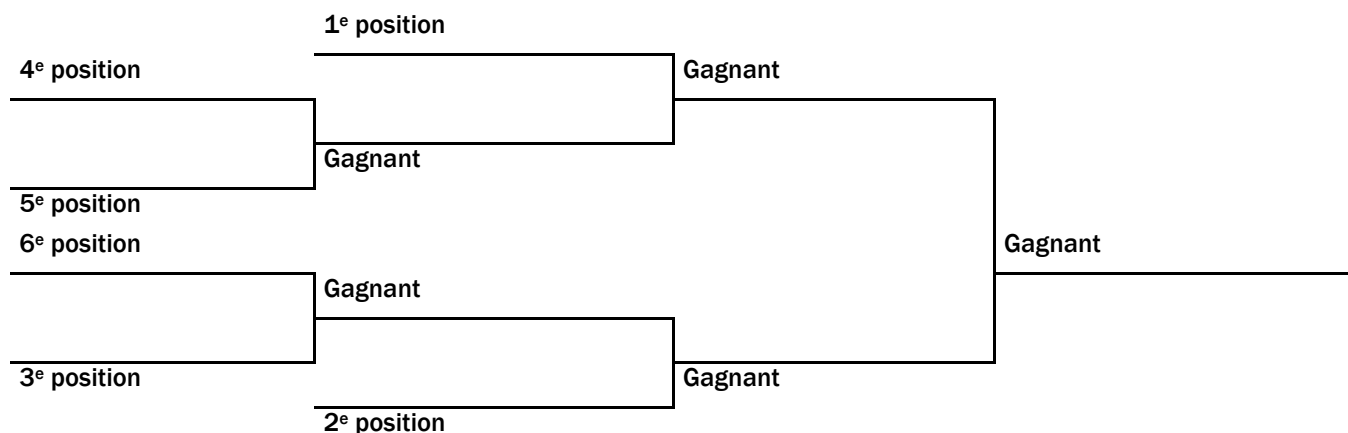
Format a)



Format b)



Format c)



ARTICLE 16 RÉCOMPENSES

- 16.1 Une bannière permanente est remise à l'équipe qui remportera le championnat régional, et ce, pour chacune des catégories.
- 16.2 Des médailles d'or et d'argent sont remises à chacun des membres des équipes championnes et finalistes du championnat régional.

ARTICLE 17 CHAMPIONNAT PROVINCIAL

- 17.1 Référez-vous à l'article 25 CHAMPIONNATS PROVINCIAUX SCOLAIRES de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.
- 17.2 Lorsque les championnats provinciaux ne permettent pas à toutes nos équipes de s'inscrire, nous sélectionnerons nos équipes en fonction de nos séries éliminatoires. Ainsi:
 - 17.2.1 Si on nous permet une (1) seule équipe, nous enverrons notre champion régional;
 - 17.2.2 Si on nous permet deux (2) équipes, nous enverrons nos deux finalistes;
 - 17.2.3 Pour tout autre cas, le RSEQ Outaouais établira un mécanisme qu'il fera adopter au préalable par la CDA.

ARTICLE 18 RÈGLEMENTS

- 18.1 Les règlements officiels sont ceux de Hockey Québec.
- 18.2 Les règlements spécifiques du RSEQ Outaouais ont préséance sur les règlements officiels.
- 18.3 Les règlements administratifs du RSEQ Outaouais se doivent d'être respectés.
- 18.4 L'équipe qui représentera le RSEQ Outaouais lors du championnat provincial scolaire de hockey sans mise en échec devra se conformer à la réglementation spécifique du RSEQ provincial.