

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.



RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES
CHAMPIONNAT PROVINCIAL SCOLAIRE INVITATION
DE HOCKEY SUR GLACE 2015-2016

Article 1 Identification des catégories2
Article 2 Admissibilité des joueurs2
Article 3 Composition de la délégation2
Article 4 Formule de rencontre2
Article 5 Délai / Retard5
Article 6 Durée des parties5
Article 7 Prolongation6
Article 8 Bagarre6
Article 9 Puntion6
Article 10 Uniforme.....6
Article 11 Récompenses7
Article 12 Réglementation7

Août 2015

HOCKEY SUR GLACE 2015-2016

ARTICLE 1 Identification des catégories

1.1 Catégorie d'âge 2015-2016

Catégorie ▼	SANS MISE EN ÉCHEC	AVEC MISE EN ÉCHEC
Cadet masculin	01-10-2000 au 30-09-2003	01-10-2000 au 30-09-2002
Juvenile masculin	01-07-1997 au 30-09-2001	01-10-1997 au 30-09-2001
Féminin	01-07-1997 au 30-10-2003	N/D

Note : la catégorie cadette masculine avec mise en échec sera en vigueur en 2015-2016.

ARTICLE 2 Admissibilité des joueurs

** Aucune équipe et joueur de la LHPS-majeur et de la LEQ (Midget AAA, Midget Espoir, Bantam AA, Bantam AAA, Pee-Wee AAA) ne pourra participer au CPSI de hockey division 2.

À sa 4^e participation en hockey division 1 du RSEQ, l'élève-athlète perd son admissibilité au CPSI de hockey division 2.

Un joueur affilié (JA ou PE) au Midget AAA, au junior AAA ou au junior majeur perd son admissibilité au CPSI de hockey division 2 s'il est inscrit sur la feuille de pointage d'une équipe après le 15 janvier.

ARTICLE 3 Composition de la délégation

3.1 Une équipe qui ne présente pas le nombre minimum de joueurs sera exclue du championnat et devra payer une amende de 500\$.

Si, suite à une blessure ou à une raison médicale, le nombre de joueurs devient inférieur au nombre minimal demandé, l'équipe pourra poursuivre la compétition.

3.2 Joueurs

3.2.1 Équipes masculines

Minimum : 12 joueurs, incluant au minimum 1 gardien

Maximum : 17 joueurs, incluant au minimum 1 gardien

3.2.2 Équipes féminines :

Minimum : 10 joueuses, incluant au minimum 1 gardienne

Maximum : 20 joueuses, incluant au minimum 1 gardienne

3.3 Équipe d'encadrement

Entraîneurs: 2

Assistants : 3 (maximum)

ARTICLE 4 Formule de rencontre

Les formules de rencontre sont définies de façon à octroyer un accès minimum par région. Par la suite, les accès supplémentaires pourront être octroyés en

fonction des demandes soumises selon les avis de participation des instances régionales, le tout afin d'atteindre le format de rencontre défini dans les articles 4.1.1, 4.1.2, 4.1.3 et 4.1.4.

4.1 Préliminaires

Le tournoi est de type rotation par section.

4.1.1 4 équipes par catégorie

Lors de la réception des avis de participation, si cinq (5) équipes ont l'intention de participer, le championnat acceptera quatre équipes. La formule à la ronde sera appliquée pour le tournoi.

Finale	2 ^e position vs 1 ^{ère} position
--------	--

4.1.2 6 équipes par catégorie

Lors de la réception des avis de participation, si sept (7) équipes ont l'intention de participer, le championnat acceptera six (6) équipes.

Les équipes sont semées d'un (1) à six (6) selon le modèle de semage établi (voir article 4.2).

Section A	Section B
1	2
4	3
5	6

Pendant la ronde préliminaire, chaque équipe joue deux (2) joutes contre chaque équipe de sa section.

Après la ronde préliminaire, les premières équipes de chaque section et la meilleure deuxième des trois sections accéderont aux éliminatoires. Les demi-finales se feront en croisé ainsi :

QF1	3 ^e section A vs 2 ^{er} section B
QF2	3 ^e section B vs 2 ^{er} section A
DF1	Gagnant QF1 vs 1 ^{er} section A
DF2	Gagnant QF2 vs 1 ^{er} section B
Finale	Gagnant DF1 vs Gagnant DF2

4.1.3 8 équipes par catégorie

Lors de la réception des avis de participation, si huit (8) équipes ont l'intention de participer, le championnat acceptera 8 équipes. Les équipes participantes seront divisées en deux (2) sections de quatre (4) équipes. Les équipes sont semées d'un (1) à huit (8) selon le modèle de semage établi (voir article 4.2).

Section A	Section B
1	2
4	3
5	6
8	7

Les équipes des régions inscrivant plus d'une (1) équipe doivent être placées de façon à éviter de jouer dans la même section que l'équipe championne de leur région.

Pendant la ronde préliminaire, chaque équipe joue trois (3) joutes contre chaque équipe de sa section.

Après la ronde préliminaire, les deux premières équipes de chaque section accéderont aux éliminatoires. Les demi-finales se feront en croisé ainsi :

DF1	2 ^e section A vs 1 ^{er} section B
DF2	2 ^e section B vs 1 ^{er} section A
Finale	Gagnant DF1 vs Gagnant DF2

4.1.4 12 équipes par catégorie

Lors de la réception des avis de participation, si douze (12) régions ont l'intention de participer, le championnat acceptera douze (12) équipes. Les équipes participantes seront divisées en trois (3) sections de quatre (4) équipes. Les équipes sont semées d'un (1) à douze (12) selon le modèle de semage établi (voir article 8).

Section A	Section B	Section C
1	2	3
6	5	4
7	8	9
12	11	10

Pendant la ronde préliminaire, chaque équipe joue trois (3) joutes contre chaque équipe de sa section.

Après la ronde préliminaire, les premières équipes de chaque section et la meilleure deuxième des trois sections accéderont aux éliminatoires. Les demi-finales se feront en croisé ainsi :

DF1	Meilleur 2 ^e vs 1 ^{er} section A
DF2	1 ^{er} section C vs 1 ^{er} section B
Finale	Gagnant DF1 vs Gagnant DF2

Dans la confection de l'horaire, le comité organisateur veillera à ne pas faire jouer plus de deux matchs consécutifs à une même équipe.

Si le meilleur 2^e provient de la section A, le tableau des demi-finales sera le suivant :

DF1	Meilleur 2 ^e vs 1 ^{er} section B
DF2	1 ^{er} section C vs 1 ^{er} section A
Finale	Gagnant DF1 vs Gagnant DF2

4.2 Semage des équipes

Le comité organisateur en collaboration avec le RSEQ, procéderont au semage des régions selon le classement de l'année antérieure dans la catégorie pour les quatre premières positions. Les autres équipes seront semées par tirage au sort en évitant que les équipes provenant d'une même région soient placées dans la même section.

*4.3 SYSTÈME DE POINTAGE

Catégorie ▼	POINTAGE			Points FRANC JEU	
	V	D	N	Minutes de punition	POINTS
Cadet	2	0	1	16 min et – 17 min et +	1 0
Juvenile	2	0	1	20 min et – 21 min et +	1 0
FÉMININ	2	0	1	20 min et - 21 min et +	1 0

4.4 Bris d'égalité

S'il y a égalité au classement entre plusieurs équipes, toutes les équipes à égalité sont assujetties aux points suivants, tant et aussi longtemps que la première équipe d'entre elles n'a pas été déterminée.

Dès que le classement de la première équipe est déterminé, le processus doit être repris à l'étape 1 pour départager les autres équipes en situation d'égalité s'il y a lieu.

Le classement est déterminé en fonction des critères suivants. Si un critère n'est pas applicable (exemple : les équipes impliquées n'ont pas joué une contre l'autre), le critère suivant est pris en considération :

1. Une équipe qui a perdu une partie par forfait se retrouve à la fin des équipes à égalité.
2. Le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause.
3. L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu.
4. Le plus grand nombre de victoires.
5. Le moins grand nombre de défaites.
6. Équipe ayant la meilleure fiche défensive au classement général (points contre)
7. Équipe ayant la meilleure fiche offensive au classement général (points pour)
8. L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués.
9. Par tirage au sort.

Note 1 : Si une équipe n'est pas présente pour un match, le nombre de points pour et contre des matchs joués contre elle par les autres équipes ne doit pas être considéré dans le calcul.

Note 2: Dans le cas d'une équipe qui ne se présente pas pour un match, tous les matchs joués contre elle par les autres équipes ne doivent pas être considérés.

ARTICLE 5 DÉLAI / RETARD

- 5.1 Si l'équipe n'est pas prête au début du match ou retarde le déroulement normal du match, une pénalité mineure de banc lui sera allouée.
- 5.2 Si un gardien se blesse, l'équipe a dix (10) minutes allouées pour habiller un autre joueur sinon elle perd par forfait.

ARTICLE 6 DURÉE DES PARTIES

- 6.1 Une période d'échauffement de cinq (5) minutes sera allouée avant chaque partie. Une pause d'une (1) minute sera accordée entre les deux premières périodes et la réfection de la glace se fera entre la deuxième et la troisième période.
- 6.2 Le temps de chaque partie sera de 2 X 10 minutes et 1 X 15 minutes chronométrées.
- 6.3 Chaque équipe a droit à un (1) temps mort de 30 secondes par partie (incluant la période de prolongation).
- 6.4 Étapes de la prolongation selon les rencontres :

Note : Un joueur qui se trouve au banc des punitions à la fin de la période de prolongation n'est pas admissible à participer à la fusillade.

- 6.4.1 Préliminaires (sauf pour les tournois à la ronde)
 - 1. Cinq (5) minutes à cinq (5) joueurs : 4 vs 4 plus 1 gardien.
 - 2. Fusillade à trois (3) joueurs.
- 6.4.2 Demi-finales et finale
 - 1. Dix (10) minutes à cinq (5) joueurs : 4 vs 4 plus un (1) gardien.
 - 2. Fusillade à trois (3) joueurs.

ARTICLE 7 PROLONGATION

- 7.1 Tournoi à la ronde : aucune prolongation
- 7.2 Éliminatoires :
 - 1. Une période de dix (10) minutes chronométrées à cinq (5) joueurs (4 vs 4 plus 1 gardien).
La partie prend fin dès qu'un but est marqué.
 - 2. En cas d'égalité après la période de prolongation : fusillade à trois (3) joueurs.

Note : Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la période de prolongation n'est pas admissible à participer à la fusillade.

Si les équipes évoluaient à quatre (4) joueurs et moins (incluant le gardien de but), alors l'équipe adverse ajoute un joueur pour obtenir l'avantage numérique pour la durée de la pénalité.

ARTICLE 8 Bagarre

Bagarre : un joueur identifié comme agresseur est exclu du tournoi.
S'il y a récidive par la même équipe lors du tournoi, cette dernière sera exclue du tournoi et son cas soumis au comité de vigilance.

ARTICLE 9 Punition

- 9.1 Lorsqu'une punition est appelée, advenant qu'un but soit marqué par l'équipe adverse, le joueur fautif doit purger sa punition et remplacé sur le jeu par un autre joueur de sa formation.
- 9.2 Un joueur qui se voit décerner une 3^e infraction dans une même rencontre est automatiquement exclu de la rencontre (cette exclusion n'entraîne pas de suspension automatique pour la prochaine rencontre).
- 9.3 Lorsqu'il y a une punition mineure de banc et que la punition n'est pas la sienne, le joueur qui purge la punition peut quitter le banc des punitions suite à un but.

ARTICLE 10 Uniforme

- 10.1 L'organisation hôte doit prévoir deux (2) séries de chandails de dépannage de modèle et de couleur uniforme.
- 10.2 Selon le semage, l'équipe locale est désignée pour changer de chandails.
- 10.3 Tous les joueurs d'une équipe doivent obligatoirement porter des chandails de modèle et de couleur uniforme.

ARTICLE 11 Récompenses

- 11.1 Des médailles sont remises à chacun des membres des équipes qui terminent respectivement :
- Première : médailles d'or
 - Deuxième : médailles d'argent
- 11.2 Pour chacune des catégories, une bannière (46 X 72) est remise à l'équipe gagnante de la médaille d'or.

ARTICLE 12 Réglementation

- 12.1 Les règlements de Hockey Québec concernant le hockey mineur (avec et sans mise en échec) sont appliqués.
- 12.2 Les règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.
- 12.3 Les règlements du secteur scolaire du RSEQ Provincial doivent être respectés.