



LAURENTIDES-LANAUDIÈRE

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES HOCKEY SANS CONTACT SAISON 2017-2018

*ART. 1 IDENTIFICATION DES CATÉGORIES

1.1

CATÉGORIE	DATE DE NAISSANCE
Benjamine (sec. 1-2)	du 1 ^{er} octobre 2003 au 30 septembre 2005
Cadette (sec. 3)	du 1 ^{er} octobre 2002 au 30 septembre 2003
Juvenile (sec. 3-4-5)	du 1 ^{er} juillet 1999 au 30 septembre 2002

*1.2 ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS

BENJAMINS :

Benjamin « division 2 » (classe ouverte) :

Cette catégorie s'adresse spécifiquement aux joueurs de niveau double lettre. Les pee-wee AAA doivent jouer dans cette catégorie.

Benjamin « division 2-b » :

Cette catégorie s'adresse aux joueurs de niveau double lettre avec la restriction suivante : **Maximum de 4 joueurs combinés « pee-wee AAA relève, bantam AA local et bantam BB ».**

Benjamin « division 3 » :

Cette catégorie s'adresse spécifiquement aux joueurs de niveau simple lettre et classe maison.

CADETS :

Cadet « division 2 » :

Cette catégorie s'adresse spécifiquement aux joueurs de niveau double lettre avec la restriction suivante : **Aucun joueur de la structure intégrée de Hockey Québec, aucun joueurs de niveau AAA et aucun joueur AAA relève.**

Cadet « division 2-b » :

Cette catégorie s'adresse aux joueurs de niveau double lettre avec la restriction suivante : **Maximum de 4 joueurs combinés « Bantam AA local, bantam BB et midget BB » Les joueurs « midget AA » sont exclus.**

Cadet « division 3 » :

Cette catégorie s'adresse spécifiquement aux joueurs de niveau simple lettre.

JUVÉNILES :

Juvenile « division 2 » :

Cette catégorie s'adresse aux joueurs de niveau double lettre avec la restriction suivante : **Maximum de 8 joueurs combinés « junior simple lettre, midget AA-BB ».**

Juvenile « division 2-b » :

Cette catégorie s'adresse aux joueurs de niveau double lettre avec la restriction suivante : **Maximum de 4 joueurs combinés « midget AA-BB ».**

Juvenile « division 3 » :

Cette catégorie s'adresse spécifiquement aux joueurs de niveau simple lettre et classe maison avec la restriction suivante : **Maximum de 4 joueurs « midget A » (Un midget A pourra être accepté s'il n'était pas un midget AA ou de la structure intégrée de Hockey Québec l'année précédente.)**

AUTRES :

- Les joueurs de niveau midget AAA et tout joueur junior double lettre sont exclus.
- Dans la catégorie benjamine, un maximum de 6 filles de niveau secondaire 3 (nées entre le 1^{er} octobre 2000 au 30 septembre 2001) est accepté.
- Pour les équipes composées exclusivement de filles, ces équipes sont admissibles sans restriction par rapport au niveau de jeu de ses athlètes.
- Pour les athlètes féminines participant dans les équipes masculines du RSEQLL, ces athlètes comptent dans les restrictions seulement si au civil elles participent dans une ligue masculine.
- **Pour le benjamin « division 2 », les joueurs affiliés devront être inscrits sur la feuille de la partie.**

ART. 2 SURCLASSEMENT / CHEVAUCHEMENT

2.1 Surclassement :

Le surclassement est autorisé.

2.2 Chevauchement :

Un athlète perd son admissibilité à la catégorie ou au niveau inférieur lorsqu'il a participé à plus d'un (1) tournoi dans une même année de compétition.

En cas de blessure d'un gardien pendant la saison, la règle de chevauchement ne s'appliquera pas pour le remplaçant.

Pour plus de détails, consultez l'article 6.4 des règlements administratifs.

ART. 3 COMPOSITION DES ÉQUIPES

- 3.1 Les dirigeants d'une équipe pourront inscrire dix-neuf (19) joueurs dont deux (2) gardiens de but.
- 3.2 L'équipe pourra être composée de garçons et de filles sans distinction.
- 3.3 Chaque équipe devra respecter le principe de **l'entité-école**.
- 3.4 Un minimum de dix (10) joueurs, incluant le gardien, est requis par rencontre.
- 3.5 Si un gardien se blesse, l'équipe a cinq (5) minutes d'allouées pour habiller un autre joueur de son équipe sinon, elle perd par forfait.
- 3.6 Les joueurs évoluant dans les ligues autres que celles reconnues par le RSEQ, ne peuvent participer dans les ligues RSEQLL en aucun moment. (ex: LHPS, LHIQ)

ART. 4 FORMULE DE RENCONTRE

- 4.1 Le circuit de hockey sera de type **sans contact**. Les rencontres seront planifiées selon la formule « tournoi à la ronde ».
- 4.2 Toute équipe ne se présentant pas sur la patinoire ou n'ayant pas le nombre suffisant de joueurs, dix (10) minutes après l'heure fixée sera déclarée « forfait » sauf si l'équipe fautive a fait connaître à l'autre équipe la durée de son retard. Toutefois une pénalité de deux (2) minutes lui sera allouée pour avoir retardé le match.

ART. 5 DURÉE DES PARTIES

Le temps de chaque partie sera de **3 x 15 minutes non-chronométrées**. La dernière (1) minute de chacune des périodes sera chronométrée.

Pour le Benjamin « division 2 », la partie sera de 3 x 15 minutes chronométrées. La glace sera refaite entre la 2^e et 3^e période. Il y aura 3 minutes d'échauffement avant la partie.

Entre les périodes, une pause de (1) minute sera accordée. Chaque équipe a droit à un (1) temps mort par partie.

- Après deux (2) périodes complètes de jeu, s'il y a 7 buts d'écart dans une partie, l'entraîneur de l'équipe qui perd peut demander aux officiels d'arrêter la partie.

ART. 6 PROLONGATION

6.1 Ligue

1. Une pause d'une (1) minute est accordée.
2. Fusillade à trois (3) joueurs (désignés).
3. Fusillade autres joueurs jusqu'à ce que l'égalité soit brisée après que les équipes aient eu le même nombre de lancers. (1-1) (2-2) etc.
4. Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la 3^e période est admissible à participer à la fusillade. Tous les joueurs, à l'exception du gardien de but, devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois. L'équipe ayant plus de joueurs dans son alignement, pourra ajuster son nombre de joueurs afin d'en avoir autant que l'équipe adverse.

Il n'y a pas de prolongation pour les benjamins « division 2 ». La partie se termine donc avec une égalité.

6.2 Éliminatoires et Championnat régional scolaire

En cas d'égalité après le temps prévu pour un match, les deux (2) équipes en égalité joueront:

Une période supplémentaire de cinq (5) minutes à temps continu à 4 contre 4. La dernière minute sera chronométrée. La partie prenant fin dès qu'une des deux (2) équipes marque un but. Si l'égalité persiste après la période supplémentaire, on applique le principe de la fusillade à trois (3) joueurs. Une pause de deux (2) minutes sera accordée entre la fin du match et la prolongation. Advenant encore une égalité après cette première ronde, l'entraîneur désignera un à la fois les joueurs qui participeront à la fusillade.

Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la période supplémentaire est admissible à participer à la fusillade. Tous les joueurs, à l'exception du gardien de but, devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois. L'équipe ayant plus de joueurs dans son alignement, pourra ajuster son nombre de joueurs afin d'en avoir autant que l'équipe adverse.

Pénalité en prolongation :

- Si une équipe est pénalisée en temps supplémentaire, l'équipe fautive jouera à quatre (4) contre trois (3).
- Si une équipe est pénalisée et qu'il y a avantage numérique de deux (2) joueurs, l'équipe fautive jouera à 3 joueurs contre 5 joueurs pour l'équipe adverse. Au premier arrêt de jeu alors que l'avantage numérique n'est plus en vigueur, les équipes retourneront à force égale ou en désavantage numérique selon le cas.

Points d'éthique lors des régionaux :

S'il y a prolongation lors d'une partie éliminatoires et/ou d'un régional, une équipe qui perd tous ses points d'éthique (plus de 12 min de pénalité) lors de cette partie devra jouer la prolongation complète avec un joueur en moins.

ART. 8 SANCTIONS

8.1 Conduite sportive

Tout joueur, entraîneur ou toute personne qui blesse ou tente de blesser délibérément un autre joueur, un spectateur ou un officier sera sujet à une expulsion du RSEQLL et à une amende de cent (100,00\$) dollars ainsi que de toute autre sanction jugée équitable après l'étude du rapport écrit de l'arbitre par le comité de vigilance.

8.2 Accrochage

Tout geste visant à ralentir un adversaire à l'aide de son bâton (accrochage sous quelque forme que ce soit) sera pénalisé.

8.3 Obstruction

Toute forme d'interférence sur un joueur non-porteur de la rondelle sera pénalisée; nous visons particulièrement les bousculades inutiles devant les filets.

8.4 Cinglage

Tout coup porté au corps de l'adversaire avec le bâton sera pénalisé; nous visons particulièrement les coups répétés aux chevilles et aux jambes des adversaires.

8.5 Double-échec

Tout coup porté au corps de l'adversaire avec le bâton tenu à deux mains sera pénalisé; nous visons particulièrement les assauts répétés de défenseurs à l'endroit des joueurs placés dans l'enclave devant le filet.

8.6 Abus verbaux

Tout langage abusif à l'endroit d'adversaires ou d'officiels (mineurs ou majeurs) sera pénalisé; nous visons particulièrement toute forme d'intimidation envers les adversaires et les officiels ainsi que toute forme de blasphème.

8.7 Comportement

Tout joueur ou entraîneur dont le comportement ne reflétera pas une certaine éthique sportive sera exclu du tournoi. Son cas pourrait être soumis au comité de vigilance qui statuera sur sa suspension.

ART. 9 PUNITION

9.1 Lorsqu'il y aura une punition donnée à un joueur dans une période à temps continu, le temps de la punition sera chronométré.

9.2 Lorsqu'il y aura une punition donnée à un joueur dans une période à temps arrêté, la pénalité s'écoulera selon le temps de la partie.

9.3 Pour établir la durée des punitions et des suspensions, nous appliquerons la codification établie par Hockey Québec.

ART. 10 **CLASSEMENT**

Le comportement des joueurs d'une équipe vaut des points de bonification à celle-ci lorsqu'elle a:

pointage :

victoire	▶	3 points
fusillade gagnée	▶	2 points
fusillade perdue	▶	1 point
défaite	▶	0 point

éthique :

8 minutes et moins de punition	▶	2 points
9 à 12 minutes de punition	▶	1 point
plus de 12 minutes	▶	0 point

▶ Victoire par forfait : 3 points + 2 points pour bonification d'éthique sportive.

▶ Défaite par forfait : 0 point + aucun (0) point pour bonification d'éthique sportive

Voici le système de pointage pour la catégorie Benjamin « division 2 » :

Pointage :

Victoire	▶	2 points
Nulle	▶	1 point

Éthique :

8 minutes et moins de punition	▶	2 points
9 à 14 minutes de punition	▶	1 point
Plus de 14 minutes	▶	0 point

ART. 11 **CHAMPIONNAT RÉGIONAL SCOLAIRE**

11.1 Les quatre (4) premières équipes au classement de la ligue participent au championnat.

Lorsqu'il y aura plus de 12 équipes dans une catégorie, des éliminatoires à 12 équipes auront lieu pour déterminer les 4 équipes qui participeront au championnat régional scolaire.

11.2 Un élève qui représente son école lors des éliminatoires et championnat régional scolaire devra avoir participé activement à au moins **30 %** des matchs de son équipe.

ART. 12 **RÉCOMPENSES**

12.1 Lors du championnat régional scolaire, des médailles seront remises à chacun des membres des équipes qui, au classement général, se seront respectivement classés : **(à évaluer pour le benjamin « division 2 » en 2017-18)**

Première : médailles d'or
Deuxième : médailles d'argent
Troisième : médailles de bronze

- 12.2 Une bannière régionale sera remise à l'équipe gagnante du CRS.
- 12.3 Une bannière locale sera remise à l'équipe championne du calendrier régulier de chaque section.

ART. 13 **UNIFORME**

- 13.1 Chaque équipe doit prévoir deux (2) séries de chandails avec des numéros différents, une série foncée et une série pâle de même couleur.
- 13.2 Si deux (2) équipes se présentent sur la patinoire avec des chandails portant à confusion, on tirera au hasard l'équipe qui devra changer de chandails.

En benjamin « division 2 », l'équipe locale devra avoir un chandail foncé et l'équipe visiteuse un chandail pâle.

ART. 14 **CRÉDIT D'ORGANISATION**

Pour les établissements qui reçoivent un ou des tournois en saison régulière (plus de 3 parties), un crédit de 75\$ leur sera accordé s'il y a un minimum de 4 équipes.

ART. 15 **RÈGLEMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS**

- 15.1 Nous utilisons les mêmes règlements que Hockey Québec dans notre réseau.
- 15.2 Les règlements spécifiques du RSEQLL auront préséance sur les règlements officiels.