

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 2019-2020

=====

MISE À JOUR : **19 septembre 2019** AMENDÉ le 9 octobre 2019 *Article 4.1*

=====

1. CATÉGORIES D'ÂGE

Benjamin : du 1^{er} octobre 2005 au 30 septembre 2007, sec 1-2
Cadet : du 1^{er} octobre 2004 au 30 septembre 2006, sec 1-2-3
Juvénile : du 1^{er} juillet 2001 au 30 septembre 2004, sec 3-4-5
Féminin : du 1^{er} juillet 2001 au 30 septembre 2007

2. RÈGLEMENTS DE JEU

Les règlements en vigueur sont ceux de la F.Q.H.G. concernant le hockey mineur (participation) sauf les modifications incluses dans la présente réglementation spécifique et dans la réglementation générale de l'RSEQ Mauricie.

3. COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

Une équipe est composée de joueurs, d'entraîneurs et/ou intervenants ADULTE RESPONSABLE et doit respecter le principe d'entité école. Toutefois, il peut y avoir des cas d'exception de regroupement d'école ayant été acceptés par la table des responsables des sports.

3.1. Nombre de joueurs

Nombre de joueurs inscrit sur S1 : illimité
Nombre de joueurs maximum sur la feuille de pointage : 20 incluant le ou les gardiens de but
Nombre de joueurs minimum sur la feuille de pointage : 8 incluant le ou les gardiens de but
Entraîneur : 1
Entraîneur adjoint : 2

L'équipe peut être composée de garçons et de filles sans distinction.

3.2. Entraîneurs

3.2.1. Tous les entraîneurs, assistants entraîneurs, intervenants directs auprès d'une équipe et responsables des sports devront assister OBLIGATOIREMENT à un stage de formation (Forum 3-R) offert par le RSEQ de la Mauricie. Cette formation est valide pour cinq ans et/ou jusqu'à ce que la formation de deuxième niveau soit disponible.

Tout manquement à cette règle entraînera le retrait de ou des équipes (de cet entraîneur) aux séries éliminatoires et championnats régionaux et provinciaux.

3.2.2. Toutefois l'école pourrait désigner un entraîneur qualifié 3-R en remplacement, mais l'entraîneur non qualifié ne pourra assister à la joute ni se trouver dans l'enceinte de la joute.

3.2.3. IL EST FORTEMENT RECOMMANDÉ QUE TOUS LES ENTRAÎNEURS POSSÈDENT LE NIVEAU 1 OU INTRODUCTION À LA COMPÉTITION DU PNCE.

3.2.4. En tout temps, il doit y avoir un responsable adulte par équipe pour accompagner les élèves athlètes lors des joutes. À défaut de se conformer à cet article, l'équipe perdra automatiquement la joute par défaut, de plus elle sera à l'amende tel que stipulé à l'article 9.6 des règlements généraux et une lettre sera expédiée à la direction de l'école concernée.

3.2.5. Suite à une expulsion, s'il n'y a pas d'entraîneur ou d'accompagnateur identifié sur la feuille de pointage (derrière le banc des élèves athlètes), le match se termine immédiatement et l'équipe perd par forfait.

3.3. Classification d'une équipe

3.3.1. Pour le classement des équipes, pour les deux premières équipes au classement de l'année précédente, si cinq (5) joueurs ou plus reviennent dans la même équipe la saison suivante, l'équipe devra obligatoirement s'inscrire dans le calibre supérieur de la même catégorie ou de la catégorie supérieure.

3.4. ÉLIGIBILITÉ

Tous les joueurs de la structure intégrée sont exclus de cette ligue

3.4.1. Juvénile :

Sont exclus des ligues scolaires, tous les joueurs qui évoluent dans la LHPS, la LHIQ ainsi que dans le junior AA, junior AAA et junior majeur.

3.4.2. Cadet:

Tous les joueurs Midget sont exclus, seulement les filles midget pourront évoluer dans cette catégorie

3.4.3. Benjamin :

Aucun Bantam double lettre.

3.4.4. Féminin :

Les filles de secondaire 1-2-3 pourront évoluer avec une équipe de secondaire 1 et 2 (**benjamin**).
Les filles de secondaire 4-5 pourront jouer en **cadet** ou en juvénile.

4. SURCLASSEMENT

4.1. Le surclassement est permis pour trois joutes seulement. Un joueur qui est surclassé pour une quatrième fois, le sera de façon permanente dans la catégorie supérieure incluant les séries éliminatoires.

4.2. Les joueurs évoluant dans la division 4 pourront être surclassés pour trois joutes dans la division 3 de la même catégorie suivant le **règlement 3.4** ci-haut. À la quatrième joute, le joueur sera surclassé de façon permanente dans la division 3. Seulement trois joueurs pourront être surclassés.

4.3. Les joueurs évoluant dans le réseau division 1 scolaire ne peuvent pas être remplaçants dans la ligue juvénile division 3.

4.4. Identification

Tout joueur surclassé temporairement devra être identifié par un "S" à côté de son nom sur la feuille de match. Tout manquement à cette règle entraîne la perte d'un point d'éthique.

5. AJOUT DE JOUEURS

Pour tout ajout de joueurs après le début de la saison, vous devez faire parvenir une copie du formulaire d'ajout de joueurs au bureau du RSEQ Mauricie par télécopieur : 819-693-1189, **ou par courriel**, et ce avant la première partie du joueur en plus de l'inscrire dans **S1**.

Le formulaire doit être signé par le responsable du sport de l'école. **Tout manquement à ce règlement entraîne la perte de la partie par défaut.**

6. DURÉE DES RENCONTRES

6.1. Trois périodes de **12** minutes chronométrées avec une pause de 2 minutes entre les périodes.

6.2. Chaque équipe a droit à 1 temps morts par match.

6.3. Le temps d'échauffement est de 3 minutes. Le temps total pour le nettoyage de la glace et du temps d'échauffement ne doit pas dépasser 15 minutes.

6.4. Retard

Une équipe qui n'est pas présente à l'heure prévue pour le début de sa rencontre se verra accorder un délai de 10 minutes afin qu'elle présente le nombre minimal de joueurs sur la patinoire pour débiter la partie. Toutefois, une pénalité de 2 minutes lui est allouée pour avoir retardé la partie. Au-delà de ce délai la joute sera perdue par forfait.

Si le match débute en retard, le temps sera diminué à la fin de la partie, seulement si nous avons pris du retard sur notre programmation. La décision de rentrer dans nos temps sera décidé après la première période en partenariat avec les entraîneurs, les arbitres et le marqueur. Ces personnes devront décider à quel moment le temps deviendra trotteur pour respecter notre horaire.

7. INSCRIPTION DES JOUEURS SUR LES FEUILLES DE POINTAGE

7.1. L'inscription des joueurs doit se faire toujours de la même manière sur la feuille de pointage. (surtout pour les joueurs qui portent deux noms de famille)

7.2. Une feuille d'alignement, (disponible sur le site web) sur lequel se trouvent les noms des joueurs avec les numéros de chandail en ordre, leur calibre civile devra être remise au marqueur dûment signé par ceux-ci avant chaque joute.

Tout manquement à cette règle entraînera la perte d'un point d'éthique sportive.

7.3. L'équipe identifiée par le RSEQ comme étant responsable du tournoi doit prévoir une série de chandails de dépannage de modèle et de couleur uniforme.

7.4. L'équipe visiteuse est désignée pour changer de gilets.

7.5. Tous les joueurs d'une équipe doivent obligatoirement porter des gilets et des bas de modèle et de couleur uniforme incluant le gardien de but.

8. TERRAIN

Le RSEQ conjointement avec les écoles se chargent de faire les réservations de glace pour la saison.

9. POINTS AU CLASSEMENT

9.1. Performance :	Partie gagnée :	3 pts
	Partie nulle :	2 pt
	Défaite :	1 pt
	Forfait :	0 pt

9.2. Éthique sportive :

Benjamin :	1pt = 6 punitions et moins (si surtemps = 7 et moins)
Cadet :	1 pt = 6 punitions et moins (si surtemps = 7 et moins)
Juvenile :	1 pt = 8 punitions et moins (si surtemps = 9 et moins)
Toutes catégories :	0 pt = punition majeur ou expulsion ou forfait et/ou manquement majeur au code d'éthique. -1 pt = défaut de remettre la feuille d'alignement avant chaque joute -1 pt = Uniforme (chandail) dépareillé lors d'une joute à l'exception du gardien -1 pt = Omission d'indiquer le « S » lors d'un surclassement

10. TRANSMISSION DES RÉSULTATS

L'équipe qui reçoit un tournoi, doit transmettre les feuilles de pointage au bureau du RSEQ par télécopieur ou par courriel (numérisation de la feuille de match) dès le lendemain des joutes ou le premier jour ouvrable après les joutes.

S1 : s1.rseq.ca
PAR TÉLÉCOPIEUR : 819-693-1189

11. BRIS D'ÉGALITÉ AU CLASSEMENT DE FIN DE SAISON

Les critères suivants seront appliqués dans l'ordre indiqué en cas d'égalité :

- Résultats des rencontres entre les équipes concernées.
- Le moins de points contre entre les équipes concernées
- Le résultat des "points pour" moins (différentiel) par les "points contre" pour la totalité des joutes.

12. PROCÉDURE DE DEMANDE DE CHANGEMENT DE MATCH

En début de saison, après la confection des calendriers, une période de 5 jours sera allouée pour les demandes de changements de match, après cette période, aucun changement de match ne sera accepté et le calendrier sera officiel. Dès le retour de la pause des fêtes, une seconde période d'une semaine sera allouée pour les demandes de changements de match, toute demande sera accompagnée d'une amende de **50.00 \$**, après cette période, aucun changement ne sera accepté. Toute demande de changement au calendrier officiel doit être écrite et signée par le responsable des sports de l'école qui en fait la demande au RSEQ Mauricie.

13. ÉLIMINATOIRES

13.1. Éligibilité

- 13.1.1. Joueur : Pour avoir droit de prendre part aux éliminatoires, un joueur doit être inscrit avant le dernier jour ouvrable du mois de janvier, s'il est inscrit après cette date, il ne pourra pas prendre part aux séries éliminatoires.

NOTE: Cette règle pourra être levée dans certains cas particuliers (déménagement, programme d'échange...) qui auront été approuvés par le directeur de l'association.

- 13.1.2. Équipe : Pour avoir droit de prendre part aux éliminatoires, une équipe doit participer à toutes les joutes prévues au calendrier régulier.

14. RÈGLEMENT PARTICULIER

14.1. Écart de points

Pour toutes les catégories, lorsque le pointage atteint 5 points d'écart entre les deux équipes et à la demande de l'entraîneur de l'équipe perdante, le match peut être arrêté en tout temps. Cependant, si le match se poursuit, le temps devient trotteur et ce à la discrétion de l'entraîneur perdant. Si un écart de 7 points se produit, le temps devient trotteur automatiquement. Le tableau restera au même pointage jusqu'à la fin de la partie.

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

14.2. Substitutions

Les changements de joueurs peuvent se faire en tout temps.

14.3. Prolongation

En saison régulière : Aucune prolongation

En éliminatoires : Pas de prolongation, il y aura fusillade selon la réglementation de hockey Québec.

14.4. Protêt

14.4.1. Protêt de suspension :

Une équipe désirant mettre un protêt sur l'éligibilité d'un joueur **et/ou d'un entraîneur** pour cause de suspension au niveau civile, devra le faire dans un délai de 48 heures ouvrable après la joute. Passé ce délai le protêt sera considéré comme irrecevable. Les heures de bureau du RSEQ étant de 8h30 à 16h30 du lundi au vendredi.

14.4.2. Aucun protêt ne peut être déposé à la suite du jugement d'un arbitre concernant une règle de jeu.

14.4.3. L'arbitre en chef de la partie doit être avisé, durant la partie, que celle-ci se terminera sous le protêt. L'avis du protêt doit être inscrit au verso de la feuille de pointage au moment où l'arbitre en est avisé. (Avis : Raison et moment de l'irrégularité, abrégé 2 lignes max.)

Exception : sauf si le protêt concerne une erreur de calcul sur la marque de pointage.

- 14.4.4. Le protêt (récit détaillé) doit parvenir au bureau du RSEQ dans les deux jours suivant la partie. Une somme de 25\$ sera facturée si le protêt s'avère irrecevable et que le plaignant insiste pour qu'il soit traité officiellement.
- 14.4.5. Les protêts soumis au comité de vigilance seront sans appel.
- 14.4.6. Toute plainte ou protêt peut être retiré par le plaignant dans un délai maximal de 10 jours suivant la réception de l'avis de sanction ou au plus tard 30 jours après la date de la rencontre.
- 14.4.7. Le retrait de la plainte annule automatiquement toutes les sanctions annoncées.

15. SANCTIONS & SUSPENSIONS

- 15.1. Tous cas de sanctions majeures entraîneront une suspension automatique pour la joute en cours et la suivante. Le comité de discipline étudiera les cas.
- 15.2. Un joueur suspendu du HOCKEY MINEUR ou de toutes autres ligues sera automatiquement suspendu de la ligue scolaire. À défaut de respecter ce règlement l'équipe perd la joute par défaut ainsi que ses points d'éthique sportive.
- 15.3. Un entraîneur suspendu du HOCKEY MINEUR ou de sa ligue senior, comme joueur **ou entraîneur**, sera automatiquement suspendu de la ligue scolaire. À défaut de respecter ce règlement l'équipe perd la joute par défaut ainsi que ses points d'éthique sportive.

16. OFFICIEL

16.1. Officiel majeur

- 16.1.1. Deux (2) arbitres seront appointés pour chaque partie; toutefois, advenant la présence d'un seul arbitre, la partie devra quand même se jouer
- 16.1.2. Advenant l'absence des deux arbitres, les entraîneurs ont le choix suivant :
- jouer la partie avec les ressources du milieu
 - remettre la partie

S'il n'y a pas d'accord entre les deux entraîneurs, la partie devra être remise.

16.1.3. Officiel mineur

Un marqueur – chronomètreur est requis pour chaque joute.

17. MÉRITES SPORTIFS

17.1. Division 3

Bannière à l'équipe gagnante de la saison dans chaque catégorie.

Bannière à l'équipe gagnante de la finale régionale dans chaque catégorie. Médailles Régionales Or et Argent

18. RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES

18.1.Équipe hôte doit :

- 18.1.1. Lors d'un tournoi l'école receveuse, identifié comme tel par le RSEQ, devra identifier un responsable qui demeurera sur place pour toute la durée du tournoi afin de s'assurer du bon déroulement de celui-ci.
- 18.1.2. Assurer avec l'aide de l'entraîneur de l'équipe visiteuse, le bon encadrement et le bon comportement des spectateurs.
- 18.1.3. Prendre la responsabilité de toute action de ses joueurs avant, pendant et après le match, et ce tant et aussi longtemps que des membres de son équipe sont sur la propriété de l'école.
- 18.1.4. Lors d'un seul match l'équipe receveuse aura la responsabilité de la glace et du match.

18.2.L'équipe visiteuse doit :

- 18.2.1. Dans la mesure du possible, se présenter sur le terrain quinze (15) minutes avant l'heure fixée pour le début de la partie.
- 18.2.2. Faire bon usage des équipements mis à sa disposition et laisser, en plus du banc des joueurs, les locaux et les équipements propres et en bon état.
- 18.2.3. Prendre la responsabilité d'avoir un vérificateur à la table des officiels mineurs durant la partie.
- 18.2.4. Prévoir un encadrement adulte, responsable et suffisant de ses joueurs et spectateurs.
- 18.2.5. Prendre la responsabilité de toute action de ses joueurs avant, pendant et après le match, et ce tant et aussi longtemps que des membres de son équipe sont sur la propriété de l'école hôte.
- 18.2.6. Porter une attention particulière au comportement des joueurs dans les vestiaires après le match.