

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

**RSEQ**

MAURICIE

**Hockey sur glace primaire**  
**RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE**  
**2022-2023**

**DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES IMPORTANTS À LIRE :**

**1) RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS DU RSEQ MAURICIE DE L'ANNÉE EN COURS**

Révisé le 7 SEPTEMBRE 2022

## CATÉGORIES D'ÂGE

### Novice

Accessibles aux joueurs de 4<sup>e</sup> année jouant dans la catégorie « atome simple lettre » et aux joueurs de 3<sup>e</sup> de tout calibre. Les gardiens de 4<sup>e</sup> année double lettre sont acceptés.

### Moustique — Niveau 1

Accessible aux joueurs atome et pee-wee simple lettre. Les joueurs de 4<sup>e</sup> année double lettre sont acceptés. UN MAXIMUM DE 3 DOUBLE LETTRE (5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> année, doubleur inclus) Les gardiens de but de toute provenance (incluant pee-wee AA) sont acceptés.

### Moustique — Niveau 2

Accessible aux joueurs atome et pee-wee simple lettre. MAXIMUM de 2 joueurs de 4<sup>e</sup> année double lettre sont acceptés.

## 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 du RSEQ Mauricie.

## 3. ÉLIGIBILITÉ

**Sont exclus de la ligue scolaire, tous les joueurs et joueuses qui évoluent dans le calibre AAA et AAA-Relève dans une ligue masculine.**

Un joueur suspendu du HOCKEY MINEUR sera automatiquement suspendu du tournoi. À défaut de respecter ce règlement l'équipe perd la joute par défaut.

## 4. COSTUME

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

4.2 Tous les joueurs d'une équipe doivent obligatoirement porter des gilets de modèle et de couleur uniforme, sauf le gardien de but.

## 5. COMPOSITION DE LA DÉLÉGATION

5.1 Joueurs habillés / partie : Maximum = 12 joueurs (11 joueurs + 1 gardien)

Minimum = 9 joueurs (8 joueurs + 1 gardien)

Entraîneur : 1

Entraîneur adjoint : 2

5.2 L'équipe peut être composée de garçons et de filles sans distinction. Les joueurs et joueuses doivent provenir de la même école ou de deux écoles de la même direction.

**Sinon une demande doit être faite au RSEQ-Maurice pour l'approbation d'une dérogation à ce règlement.**

## 6. RETARD

Une équipe qui n'est pas présente à l'heure prévue pour le début de sa rencontre perd par forfait. Un délai de 10 minutes est accordé 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.

## 7. Ajout de Joueurs

L'ajout d'un ou des joueur (s) peut se faire 48 heures avant le tournoi.

## 8. DURÉE DES PARTIES

**8.1 Trois périodes de 12 minutes (2X12 non-chronométrées et 1X12 minutes chronométrées) avec une pause de 1 minute entre les périodes.**

**8.2 Chaque équipe a droit à 1 temps-mort par match.**

**8.3 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.**

## 9. SUBSTITUTIONS

Les changements de joueurs peuvent se faire en tout temps.

## 10. PROLONGATION

**En éliminatoire :**

**Il y aura tir de barrage.**

## 11. ÉLIMINATOIRES

Pour participer au dernier tournoi, tout joueur doit avoir participé à au moins 1 joute de la journée, pour avoir accès à la finale.

## 12. SANCTIONS

Un joueur identifié comme agresseur (coup de poing) est exclu de la ligue pour l'année en cours.

Si les 2 joueurs sont également impliqués dans une bagarre, ils sont exclus de la ligue pour l'année en cours.

S'il y a récidence dans la même équipe lors de la journée, cette dernière est exclue pour la journée et son cas est soumis au comité de Révision.

### 13. DURÉE DES PUNITIONS

13.1 Lorsqu'il y a une punition donnée à un joueur dans une période à temps continu, le temps de la punition est chronométré.

13.2. Lorsqu'il y a une punition donnée à un joueur dans une période de temps arrêté, la pénalité s'écoule selon le temps de la partie.

**Le joueur puni assume la totalité de sa punition. L'équipe joue à 4 joueurs sur la glace (en excluant le gardien de but) cependant si l'équipe adverse compte un but, l'équipe revient à 5 joueurs mais le joueur fautif purge sa sentence jusqu'à la fin.**

13.3 Un joueur qui cumule 3 punitions mineures au cours d'une joute sera automatiquement expulsé de la joute en cours. Il pourra revenir au jeu pour la joute suivante.

### 14. RÉCOMPENSES

Bannière-École à l'équipe gagnante de chaque catégorie lors du championnat.

### 15. ARBITRAGE

Deux arbitres sont appointés pour chacune des parties.

### 16. DÉPARTAGE EN CAS D'ÉGALITÉ (FQHG)p.115

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 A pour départager les autres équipes en situation d'égalité s'il y a lieu.

Le classement est déterminé en fonction des critères suivants:

A. Le plus grand nombre de victoires.

B. Le moins grand nombre de défaites.

C. Le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (victoires).

**Note 1:** S'applique uniquement pour les équipes qui ont joué l'une contre l'autre dans une même section pour un tournoi à la ronde.

D. Le meilleur différentiel : total des buts pour, moins le total des buts contre, de tous les matchs.

**Note 2:** 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.

E. L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu.

F. L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués.

**Note 3:** 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.

G. Par tirage au sort.