LIGUES PROVINCIALES DE HOCKEY SCOLAIRE
DIVISION 1, DIVISION 1 RELÈVE ET DIVISION 2

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

Saison 2025 - 2026

Dernière modification : 18 juin 2025

RSEQ HOCKEY
SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

Table des matières

1. RÈGLEMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS 1
2. IDENTIFICATION DES CATÉGORIES ET NIVEAUX 1
3. COMPOSITION DE L'ÉQUIPE 2
4. ADMISSIBILITÉ ET INSCRIPTION 3
5. FORMULE DE COMPÉTITION 4
6. CALENDRIER 5
7. CLASSEMENT 6
8. FORMULE DE COMPÉTITION - SÉRIES ÉLIMINATOIRES 7
9. RÉCOMPENSES 7
10. CHAMPIONNAT PROVINCIAL SCOLAIRE 8
11. OFFICIELS 8
12. PROCÉDURES DE PARTIES 9
13. TRANSMISSION DES RÉSULTATS ET SAISIE DES STATISTIQUES 12
14. SUSPENSIONS 13
15. RÉVISION VIDÉO 14

ANNEXE I 15
ANNEXE II 19
ANNEXE III 20
ANNEXE IV 21

LIGUES PROVINCIALES SCOLAIRES DE HOCKEY
DIVISION 1, DIVISION 1 RELÈVE ET DIVISION 2

1. RÈGLEMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS

1.1 Les règlements officiels en vigueur sont les règlements administratifs de Hockey Québec.

1.2 Toutefois, les présents règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.

1.3 Les règlements du secteur scolaire du RSEQ doivent également être respectés.

2. IDENTIFICATION DES CATÉGORIES ET NIVEAUX

2.1 Catégories et âges

Catégorie	Date de naissance pour la saison 2025-2026
M12	1er octobre 2013 au 31 décembre 2014
M13	1er octobre 2012 au 30 septembre 2014
M15	1er octobre 2010 au 31 décembre 2012
M18	1er octobre 2007 au 31 décembre 2010

Dans la catégorie M12, il est possible pour un établissement d'enseignement de prendre des joueurs d'une ou plusieurs écoles du même secteur (saison 2025-2026). Seulement les joueurs de 6e année et de 5e année « lates » sont admissibles à cette catégorie.

Dans la catégorie M13, seules les écoles secondaires ayant une entité scolaire primaire peuvent intégrer des joueurs de 6e année (1 octobre 2013 au 30 septembre 2014).

2.2 Type de mise en échec

Catégorie	Type de mise en échec
M12	Contact physique
M13	Contact physique
M15	Mise en échec progressive
M18	Mise en échec progressive

2.3 Processus de classement et déclassement des équipes

Conformément au protocole d'entente avec Hockey Québec et dans le respect des normes établies en matière de sécurité des joueurs, le processus de classement et de déclassement des équipes D1, D1 relève, D2 et D3 s'effectue selon les paramètres ci-dessous afin d'assurer une compétition équitable, sécuritaire et adaptée au niveau de développement des jeunes athlètes.

Objectifs du principe du classement-déclassement

Le principe du classement-déclassement vise à placer chaque équipe dans une catégorie correspondant à son niveau de jeu réel, en tenant compte des compétences physique, technique et tactique de la composition de l'alignement projetée en mai ainsi que les performances individuelles et collectives obtenues dans les années précédentes. L'objectif principal est de favoriser un environnement sécuritaire et stimulant pour tous les participants en positionnant les équipes dans le bon niveau de jeu.

La règle de sécurité, reconnue dans le protocole d'entente avec Hockey Québec, permet d'agir de manière préventive afin d'éviter que des équipes se retrouvent en situation de domination ou d'échec constant, nuisant ainsi à l'apprentissage, à l'estime de soi, au plaisir de jouer et à l'intégrité physique des participant (es).

2.3.1 Projection des équipes

Au 31 janvier de chaque année, les écoles doivent faire parvenir au RSEQ la projection des divisions dans lesquelles évolueront leurs équipes lors de la saison suivante.

2.3.2 Analyse des alignements

Chaque établissement d'enseignement doit soumettre au RSEQ au minimum 80% de ses alignements projetés pour la saison à venir au plus tard le 3e lundi du mois de mai.

3. COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

3.1 Joueurs réguliers

3.1.1 Un élève-athlète évoluant dans cette ligue à titre de joueur régulier ne peut pas agir comme joueur régulier dans une autre équipe.

3.1.2 Le nombre maximum de joueurs réguliers qu'une équipe peut inscrire sur sa liste officielle des joueurs de l'équipe (HCR) est de 25.

3.1.3 Le nombre minimum de joueurs réguliers qu'une équipe doit inscrire sur sa liste officielle des joueurs de l'équipe (HCR) est de 14 (13 patineurs et 1 gardien).

3.2 Règle d'affiliation

Un joueur peut être affilié dans deux (2) équipes (selon le tableau d'affiliation de Hockey Québec) pour un maximum de dix (10) parties (au total) pendant la saison régulière. Après cette 10e partie, le joueur ne pourra plus remplacer dans ces équipes comme joueur affilié et devra jouer uniquement avec l'équipe où il est inscrit comme joueur régulier. Le concept de joueur « gradué » ne s'applique pas. Cette règle ne s'applique pas lors des séries éliminatoires, des tournois et du championnat provincial. Un joueur ne peut pas être affilié à plus d'une équipe lors des séries éliminatoires.

Les matchs joués comme joueur affilié avec une équipe associative ne comptent pas dans le maximum de 10 matchs.

Le nombre maximum de joueurs affiliés en uniforme par match est de six (6).

Une équipe peut utiliser un joueur affilié, même si tous les joueurs réguliers sont présents.

3.3 Formations des entraîneurs

3.3.1 Les qualifications requises pour les entraîneurs de chaque équipe sont celles indiquées aux règlements administratifs de Hockey Québec

Pour chaque entraîneur, les formations complétées doivent être inscrites dans le système d'enregistrement de Hockey Canada (HCR). À défaut de ne pouvoir fournir la preuve de formation, les entraîneurs doivent prendre les arrangements nécessaires afin de suivre et compléter les formations requises avant le 15 novembre de l'année en cours.

3.3.2 Chaque établissement d'enseignement doit avoir un maître formateur sur la mise en échec au sein de son personnel d'encadrement.

3.3.3 Tous les entraîneurs doivent obligatoirement suivre l'atelier 3R ou son équivalent offert par les instances régionales du RSEQ avant le 31 décembre de l'année en cours.

3.3.4 Une amende sera imposée aux équipes fautives, à raison de 50 $ par entraîneur n'ayant pas suivi les formations requises avant la date identifiée. Les entraîneurs n'ayant pas complété les formations de Hockey Québec à temps seront retirés des alignements.

4. ADMISSIBILITÉ ET INSCRIPTION

4.1 Procédure d'inscription

4.1.1 Chaque établissement d'enseignement est responsable de faire les demandes de transfert et de partage de ses élèves-athlètes et de son personnel d'équipe dans le système d'enregistrement de Hockey Canada (HCR).

4.1.2 Chaque établissement d'enseignement est responsable de l'inscription en ligne de ses élèves-athlètes et de son personnel d'équipe dans le système d'enregistrement de Hockey Canada (HCR).

4.1.3 Chaque établissement d'enseignement est responsable d'ajouter à ses équipes les élèves-athlètes et le personnel d'équipe dans le système d'enregistrement de Hockey Canada (HCR) avant que ceux-ci ne participent à une partie ou au plus tard le 25 septembre, tout en tenant compte des délais administratifs prévus.

4.1.4 Pour toute modification d'alignement au cours de la saison, l'établissement d'enseignement est responsable d'inscrire ses élèves-athlètes ou son personnel d'équipe dans le système d'enregistrement de Hockey Canada (HCR) avant que ceux-ci ne participent à une partie. Un élève-athlète ou membre du personnel d'équipe qui n'est pas inscrit dans HCR sera considéré comme inadmissible.

4.2 Fréquentation scolaire

Afin d'être admissible à évoluer dans la ligue, l'élève-athlète doit être inscrit à l'établissement d'enseignement au plus tard le 10 janvier de l'année en cours.

4.3 Transfert d'établissement d'enseignement

Une limite de deux (2) transferts provenant d'une équipe M13, M14, M15 ou M18 des ligues scolaires D1, D1 relève, D2 ou D3 de hockey est permise par équipe, cumulant un maximum de 5 transferts par établissement d'enseignement.

5. FORMULE DE COMPÉTITION

5.1. Le commissaire déterminera annuellement la composition des sections. Elles seront établies en fonction du nombre d'équipes ainsi que la situation géographique de celles-ci.

5.2. Nombre d'équipes

Catégorie	Centre	Est	LHPS	Métro	Nord
M12			11		
M13 D1	8	11		6	9
M13 D1 relève	6	10	11	8	9
M15 D1	5	10		6	7
M15 D1 relève	10	8	14	11	6
M15 D2	13	11	14	8	10
M18 D1	8	9	6		8
M18 D1 relève	12	6	12	11	9
M18 D2	13	13	14	8	8

5.3. Nombre de matchs – Saison régulière

Catégorie	Centre	Est	LHPS	Métro	Nord
M12			26		
M13 D1	28	28		26	28
M13 D1 relève	27	27	27	23	27
M15 D1	30	30		26	30
M15 D1 relève	29	29	29	25	29
M15 D2	27	27	27	23	27
M18 D1	32	32	31		32
M18 D1 relève	29	29	29	25	29
M18 D2	27	27	27	23	27

6. CALENDRIER

6.1 Sections Centre, Est, Métro et Nord

6.1.1 Les responsables de chaque établissement d'enseignement ont jusqu'au 1er septembre de l'année en cours pour y apporter des modifications sans amendes.

6.1.2 Pendant la saison régulière et les séries éliminatoires, les équipes doivent prioriser les activités et le calendrier de la ligue avant de participer à des événements hors ligue.

6.1.3 Heure des parties

6.1.3.1 L'établissement d'enseignement doit prévoir des réservations de glace permettant la tenue de parties minimalement sur deux (2) jours par semaine.

6.1.3.2 Les heures de parties doivent être déterminées dans le but de permettre d'accueillir des équipes devant se déplacer en ne les forçant pas à manquer des heures de classe ou à un retour tard en soirée la veille de journée de cours.

6.1.3.3 Des arrangements pourront être entrepris, entre les établissements d'enseignement, afin de rendre possible la tenue des parties en semaine pendant les heures de cours.

6.2 Section LHPS

6.2.1 Les parties M18 ne débuteront pas avant 10 h. Pour les autres catégories, 9 h est le minimum pour qu'une partie débute. Il peut y avoir cependant quelques exceptions pendant la saison afin de travailler les showcases le mieux que possible.

6.2.2 Les établissements d'enseignement doivent rendre disponibles leurs heures de glace pour la confection du calendrier en avril selon l'échéancier.

6.2.3 Les établissements d'enseignement doivent privilégier les vendredis, samedi ainsi que les dimanches dans leurs disponibilités des glaces.

6.2.4 Les établissements d'enseignement doivent offrir des plages d'un minimum de huit (8) à dix (10) heures pour des fins organisationnelles (confection des showcases).

6.2.5 Des arrangements pourront être entrepris, entre les établissements d'enseignement, afin de rendre possible la tenue des parties en semaine qu'il restera à céduler hors showcase.

6.3 Temps de glace

Le temps de glace requis pour la tenue de matchs de saison régulière est le suivant :

Catégorie	Temps de glace requis
M12	90 min.
M13 D1	90 min.
M13 D1 relève	90 min.
M15 D1	105 min.
M15 D1 relève	105 min.
M15 D2	90 min.
M18 D1	120 min.
M18 D1 relève	120 min.
M18 D2	105 min.

6.4 Participation à des événements ou parties non sanctionnés

Il est interdit de participer à des parties, événements ou tournois non sanctionnés par Hockey Québec. La sanction en cas de non-respect de cette règle sera l'exclusion du championnat provincial de la saison en cours, soit pour l'équipe ou pour l'élève-athlète en faute.

7. CLASSEMENT

7.1. Points au classement

- Victoire : 3 points
- Victoire en prolongation/fusillade : 2 points
- Partie nulle : 1 point
- Défaite en prolongation/fusillade : 1 point
- Défaite : 0 point
- Franc-Jeu* : 1 point *Voir annexe I

7.2. Bris d'égalité

Lorsque deux (2) équipes sont à égalité, les critères de bris d'égalité suivants sont appliqués les uns après les autres jusqu'à ce que l'égalité soit brisée. En cas de disparité dans le nombre de matchs joués, le ratio sera employé.

1. L'équipe ayant plus grand nombre de points lors des confrontations directes entre les 2 équipes ;
2. L'équipe ayant le plus grand nombre de victoires ;
3. L'équipe ayant le plus grand nombre de victoires en temps régulier ;
4. L'équipe ayant le moins grand nombre de défaites ;

5. Le meilleur différentiel : Total des buts pour, moins le total des buts contre, de toutes les parties. Les parties gagnées ou perdues par forfait ne sont pas comptabilisées ;
6. L'équipe ayant le plus grand nombre de buts pour lors de la saison régulière ;
7. L'équipe ayant le plus petit nombre de buts contre lors de la saison régulière ;
8. L'équipe ayant obtenu le plus de points Franc Jeu lors de la saison régulière.
9. Si l'égalité persiste toujours, une partie décisive sera disputée entre les équipes, si le temps le permet. Sinon, les équipes seront départagées par un tirage au sort effectué par le commissaire.

Lorsque trois (3) équipes ou plus sont à égalité, les critères de bris d'égalité suivants sont appliqués les uns après les autres jusqu'à ce qu'on identifie ou élimine une ou des équipes. Le processus de bris d'égalité recommence ensuite à partir du début pour les autres équipes impliquées. S'il reste deux équipes à égalité, l'utilisation des critères à deux (2) équipes est nécessaire. S'il reste trois (3) équipes ou plus à égalité, l'utilisation des critères réservés à cet effet est nécessaire. En cas de disparité dans le nombre de matchs joués, le ratio sera employé.

1. L'équipe ayant le plus grand nombre de victoires ;
2. L'équipe ayant le plus grand nombre de victoires en temps régulier ;
3. L'équipe ayant le moins grand nombre de défaites ;
4. Le meilleur différentiel : Total des buts pour, moins le total des buts contre, de toutes les parties. Les parties gagnées ou perdues par forfait ne sont pas comptabilisées ;
5. L'équipe ayant le plus grand nombre de buts pour lors de la saison régulière ;
6. L'équipe ayant le plus petit nombre de buts contre lors de la saison régulière ;
7. L'équipe ayant obtenu le plus de points Franc Jeu lors de la saison régulière.
8. Si l'égalité persiste toujours, une partie décisive sera disputée entre les équipes, si le temps le permet. Sinon, les équipes seront départagées par un tirage au sort effectué par le commissaire.

7.3. Statistiques en cas d'inadmissibilité

Si l'équipe fautive gagne la partie, le pointage devient 1 à 0 en faveur de l'équipe non fautive.

8. FORMULE DE COMPÉTITION - SÉRIES ÉLIMINATOIRES

La formule de compétition pour chaque catégorie et chaque section est indiquée à l'annexe II.

9. RÉCOMPENSES

Une bannière de champions de la saison régulière et une bannière de champions des séries éliminatoires de sections seront remises dans chaque section.

10. CHAMPIONNAT PROVINCIAL SCOLAIRE

10.1. Le modèle du championnat provincial ainsi que les l'attribution des accès au championnat provincial scolaire sont déterminés par le comité de ligue.

10.1.1. Pour toutes les catégories, 16 équipes participeront au championnat provincial scolaire.

- Les équipes finalistes des séries éliminatoires de chaque section ;
- L'équipe de l'établissement d'enseignement hôte du championnat ;
- Les places restantes seront comblées par les meilleures équipes au classement général de la saison régulière (non classées par les séries éliminatoires) selon le classement général de la saison (classement déterminé par le pourcentage de points obtenus sur le nombre total de points possible).

Advenant le cas où l'établissement d'enseignement est l'hôte de plusieurs catégories, celui-ci devra faire le choix d'une seule équipe. Si cette équipe se qualifie par les séries éliminatoires ou par les places d'équipes invitées, aucune autre équipe ne pourra la remplacer. L'établissement d'enseignement hôte du championnat devra faire ce choix au plus tard le 1er novembre et devra transmettre l'information au RSEQ. Si l'équipe sélectionnée par l'établissement d'enseignement hôte du championnat ne se qualifie pas par ses séries éliminatoires de sections ou par les places d'équipes invitées, elle sera classée 16e.

10.2. Récompenses

10.2.1. Une bannière est remise à l'équipe championne du championnat provincial pour chacune des catégories. Les équipes gagnantes reçoivent également un trophée perpétuel.

10.2.2. Des médailles (25) sont remises à chacun des élèves-athlètes des équipes qui se sont classées :

10.2.2.1. Première : médaille d'or ;

10.2.2.2. Deuxième : médaille d'argent.

10.2.3. Une casquette sera remise à chacun des élèves-athlètes des équipes championnes.

11. OFFICIELS

11.1. Les officiels doivent être membres en règle de Hockey Québec.

11.2. Un (1) arbitre et deux (2) juges de lignes sont présents à chacune des parties. Si seulement deux (2) officiels sont présents, la partie sera jouée.

Lors des séries éliminatoires, les catégories M18 D1 et D1 relève auront un système à quatre (4) arbitres si les disponibilités sont présentes.

11.3. Si l'arbitre de la partie est en retard, le manquement doit être signalé au commissaire de la ligue.

11.4. Officiels mineurs

Les officiels mineurs doivent obligatoirement avoir suivi la formation Officiel hors-glace Niveau 1 de Hockey Québec.

L'établissement d'enseignement hôte est responsable des officiels mineurs et de leur compétence. Les officiels mineurs doivent se rapporter à l'arbitre en chef avant et après chaque partie. Ils doivent avoir en leur possession une copie des règlements de la ligue.

12. PROCÉDURES DE PARTIES

12.1. Couleurs de chandails

Équipe hôte : couleurs foncées
Équipe visiteuse : couleurs pâles (blanc)

Lors des parties de défi ou de championnat où deux équipes ayant remporté leur partie précédente s'affrontent, l'attribution de l'équipe receveuse se fera par un « Pile ou Face ». Les entraîneurs doivent être présents 60 minutes avant le début du match pour effectuer le tirage au sort. Si l'un des entraineurs est absent 60 minutes avant le début du match et qu'il n'a pas avisé le RSEQ ou le comité organisateur de son retard au préalable, son équipe sera automatiquement visiteuse pour le match.

12.2. Personnel et équipement à fournir par l'équipe hôte

Les quatre (4) tâches suivantes doivent être réalisées par l'équipe hôtesse :

(1) Responsable de la compétition;
(1) Annonceur;
(1) Marqueur-chronométreur qualifié;
(1) Un thérapeute qualifié (étudiant ou certifié);

Ces quatre (4) tâches remplies par un minimum de trois (3) personnes.

Tout manquement doit être signalé au commissaire qui prendra les mesures appropriées, notamment l'imposition d'amendes tel que prévu aux règlements du secteur scolaire du RSEQ. Dans le cas de l'absence d'un thérapeute qualifié (étudiant ou certifié), l'amende sera de 100 $.

12.3. Procédures d'avant-match

Les entraîneurs des équipes sont responsables d'utiliser l'application Spordle pour soumettre leur alignement au marqueur ou de donner leur alignement de match signé (version papier) au marqueur au minimum 15 minutes avant le début de la partie afin que

celui-ci puisse entrer les alignements du match sur Spordle et saisir les statistiques en temps réel.

Si le marqueur n'est pas en mesure de saisir les statistiques en temps réel, une feuille de match papier devra être utilisée pendant le match et les statistiques devront être saisies dans Spordle selon la procédure indiquée à l'article 13.1.

12.4. Vestiaires

L'équipe hôte doit rendre disponible le vestiaire 60 minutes avant le début de la partie. Si l'équipe hôte est dans l'impossibilité de respecter ce règlement, elle doit en avertir l'équipe visiteuse.
L'établissement d'enseignement qui reçoit un match ou un showcase est responsable de fournir des rondelles aux 2 équipes (30 par équipe).

12.5. Temps réglementaire des parties

Saison régulière

Catégorie	Échauff.	1e pér.	Pause	2e pér.	Pause	3e pér.
M12	3 min.	15 min.	1 min	15 min.	10 min. (glace)	15 min.
M13 D1	3 min.	15 min.	1 min	15 min.	10 min. (glace)	15 min.
M13 D1 relève	3 min.	15 min.	1 min	15 min.	10 min. (glace)	15 min.
M15 D1	3 min.	15 min.	1 min	15 min.	10 min (glace)	20 min.
M15 D1 relève	3 min.	15 min.	1 min	15 min.	10 min (glace)	20 min.
M15 D2	3 min.	15 min.	1 min	15 min.	10 min. (glace)	15 min.
M18 D1	5 min.	15 min.	1 min	20 min.	10 min. (glace)	20 min.
M18 D1 relève	5 min.	15 min.	1 min	20 min.	10 min. (glace)	20 min.
M18 D2	5 min.	15 min.	1 min	15 min.	10 min (glace)	20 min.

Séries éliminatoires
En séries éliminatoires, la formule sera la suivante pour les sections Centre, Est et Nord :

Échauff.	1e pér.	Pause	2e pér.	Pause	3e pér.
3 min. (M13-M15) 5 min. (M18)	15 min.	1 min	15 min.	10 min. (glace)	15 min.

Si possible, lors de programmes doubles, autant en saison régulière qu'en séries éliminatoires, il est recommandé de faire la réfection de la glace aux deux (2) périodes.

Lors des showcases de la section LHPS, il est obligatoire de faire la réfection de la glace aux deux (2) périodes. Pour les catégories M12 et M13, advenant le cas où les responsables de l'événement jugent qu'il y a un manque de temps, il est permis d'annuler la réfection de la glace.

12.1. Surtemps

12.1.1. Saison régulière

S'il y a égalité après les trois périodes en saison régulière, il y aura une fusillade à trois (3) joueurs. Tous les joueurs de l'équipe doivent être utilisés avant de permettre à un joueur de revenir une deuxième fois. Les règles de Hockey Québec sont appliquées pour la fusillade (9.6.2).

Si le temps de location de glace se termine avant la fin du match, le score final sera celui au moment où la partie prend fin.

12.1.2. Séries éliminatoires, défis et championnat provincial

S'il y a égalité après les trois périodes en séries éliminatoires, en défi ou au championnat provincial, une période supplémentaire de cinq (5) minutes sera jouée à trois (3) contre trois (3). Pour les demi-finales et les finales, la période supplémentaire sera de dix (10) minutes à trois (3) contre trois (3). Il n'y a aucune application de Franc Jeu pour la période de prolongation. Si l'égalité persiste, il y aura une fusillade. Les règles de Hockey Québec sont appliquées pour la fusillade (9.6.2).

Lors de la ronde préliminaire des séries éliminatoires de la section LHPS, une fusillade sera jouée immédiatement à la fin de la troisième période s'il y a égalité. Les règles de Hockey Québec sont appliquées pour la fusillade (9.6.2).

12.2. Type de parties

Avant le début de la partie, le responsable de compétition doit indiquer aux deux entraîneurs et aux officiels si la partie se terminera officiellement à la fin du temps de jeu ou si elle se terminera selon l'heure de fin prévue pour la location de glace.

12.3. Alignement de match

12.3.1. Nombre minimum de joueurs

Le nombre minimum de joueurs en uniforme pour débuter une partie est de 10 patineurs et 1 gardien de but.

12.3.2. Nombre maximum de joueurs

Le nombre maximum de joueurs en uniforme pour débuter une partie est de 18 patineurs et 2 gardiens de but.

12.4. Poignée de main

La poignée de main sera effectuée après l'échauffement entre les joueurs seulement. L'arbitre de la partie peut, dans des circonstances particulières, interdire la poignée de main entre les élèves-athlètes, s'il juge qu'ils ne sont pas dans de bonnes dispositions pour la réaliser.

12.5. Temps d'arrêt

Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de 30 secondes par partie.

12.6. Écart de pointage

Dès qu'un écart de sept (7) buts sépare les deux équipes après la 2e période, le temps sera continu. Si l'écart revient à moins de sept (7) buts, le temps redeviendra arrêté.

12.7. Retard

12.7.1. Une équipe en retard doit obligatoirement joindre l'organisation hôte et le RSEQ pour l'aviser de son retard.

12.7.2. Pour considérer une partie valide, les équipes doivent avoir joué deux (2) périodes complètes à temps chronométré.

En saison régulière, si les équipes n'ont pas joué deux (2) périodes complètes, la partie devra être reprise du début.

En séries éliminatoires, si les équipes n'ont pas joué deux (2) périodes complètes, la partie devra être reprise du début.

En championnat, si les équipes n'ont pas joué deux (2) périodes complètes, on devra reprendre les minutes restantes de la partie.

12.7.3. Pour une suspension purgée lors d'un match non-valide, si deux périodes de la partie déclarée non-valide ont été complétées, le match de suspension est considéré comme purgé.

13. TRANSMISSION DES RÉSULTATS ET SAISIE DES STATISTIQUES

13.1. L'établissement d'enseignement hôte peut inscrire le résultat et les statistiques de la partie sur Spordle en temps réel. Si l'établissement d'enseignement n'est pas en mesure d'inscrire le résultat et les statistiques en temps réel, le résultat de la partie devra être inscrit sur Spordle au plus tard 60 minutes après la fin de la partie et les statistiques au plus tard 24

h ouvrables après la fin de la partie. Les statistiques à inscrire dans Spordle sont les suivantes :

- Alignements des deux équipes (incluant les entraîneurs)
- Buts
- Passes
- Pénalités
- Minutes jouées par période (gardien de but)
- Buts accordés par période (gardien de but)
- Tirs (section LHPS uniquement)

13.2. Tous les prénoms, noms et numéros des élèves-athlètes présents doivent être indiqués de façon informatique dans le match à partir du logiciel Spordle. Chaque établissement d'enseignement est responsable d'aviser le commissaire de la ligue si des présences sont manquantes pour l'une de ses parties.

Les règlements du secteur scolaire seront applicables pour tout retard ou non-respect des modalités qui n'a pas préalablement été approuvé par le commissaire.

14. SUSPENSIONS

14.1. Toutes les suspensions doivent être purgées en fonction des règlements du secteur scolaire du RSEQ.

14.2. Les sanctions sont celles prévues aux règlements administratifs de Hockey Québec. Toute suspension doit être purgée selon les dispositions des règlements administratifs de Hockey Québec. Le commissaire pourra étudier toute situation problématique.

14.3. Toute personne qui se voit décerner trois (3) suspensions dans la même saison (saison régulière, défis, séries éliminatoires et championnat provincial) est expulsée des activités de la ligue pour le reste de la saison. Les suspensions découlant d'une infraction mineure (code A) ne seront pas comptabilisées.

14.4. Suspensions aux entraîneurs

Nombre d'offense(s)	Sanction
1re offense	Suspension automatique + Envoi d'un avis à la direction de l'établissement d'enseignement
2e offense	Suspension automatique + Rencontre avec le département hockey du RSEQ
3e offense	Expulsion des activités de la ligue pour le reste de la saison (article 14.3)

15. RÉVISION VIDÉO

Dans le but d'assurer la sécurité des joueurs et de favoriser un environnement de jeu juste et respectueux, il est possible de soumettre une demande de révision vidéo pour les deux situations suivantes :

1. Gestes violents non punis par les officiels lors d'une rencontre

   La demande pour un geste violent non puni doit viser une situation où un geste potentiellement dangereux ou contraire à l'esprit sportif n'a pas été sanctionné au moment du match. Le geste en question doit clairement constituer un acte de violence ou d'indiscipline majeur.

2. Sanctions automatiques de plus de 5 matchs

   Une telle demande n'a pas pour effet de suspendre la sanction déjà rendue.

Pour que la demande soit considérée, les conditions suivantes doivent être respectées :

- Une preuve vidéo claire et complète de l'incident doit être fournie. La vidéo doit inclure au minimum 60 secondes avant l'incident et 60 secondes après l'incident.
- La demande doit se faire avant 17h la deuxième journée ouvrable suivant le jour de la partie. Un montant de deux-cents dollars (200$) sera facturé à l'école demanderesse. Si la décision donne raison à l'école demanderesse, cette somme sera remboursée.
- L'école demanderesse est l'une des deux écoles impliquées dans la partie.
- La demande doit être envoyée par le délégué officiel de l'école.

Le dépôt de la demande et le paiement des frais ne garantissent pas l'imposition d'une sanction, mais assurent un traitement rigoureux par le département hockey. Le département hockey pourra étudier toute situation problématique au sein de la vidéo reçue.

La décision sera transmise aux deux (2) équipes impliquées dans les 72 heures ouvrables suivant la réception de la demande de révision. La décision ne peut modifier le résultat de la partie.

ANNEXE I

FRANC-JEU 2.0

Une équipe perdra automatiquement son point Franc-Jeu si **un joueur ou un officiel d'équipe** se voit décerner l'un des codes suivants : D61, D62, D66, D70, E77 + B77 ou E78 + B78. Une lettre sera envoyée à la direction de l'établissement d'enseignement après la perte de 3 points Franc-Jeu. Le Franc-Jeu ne s'applique pas en séries éliminatoires. Lors des défis, le Franc-Jeu s'applique uniquement lors des matchs qui comptent au classement de la saison régulière.

POINTS FRANC JEU					
DIVISION	**MINUTES**	**POINTS**	**MINUTES**	**POINTS**	Une équipe perdra automatiquement son point Franc Jeu si **un joueur ou un officiel d'équipe** se voit décerner un des codes suivants : D61, D62, D66, D70, E77 + B77 ou E78 + B78.
M12	12 minutes et moins	1	13 minutes et plus	0	
M13	12 minutes et moins	1	13 minutes et plus	0	
M15	16 minutes et moins	1	17 minutes et plus	0	
M18	20 minutes et moins	1	21 minutes et plus	0	

CODIFICATION DES PUNITIONS			
Codes	**Signification**	**Temps**	**Franc-Jeu**
A	Punition MINEURE ou MINEURE DE BANC	2 minutes	2 minutes ou N/A
B	Punition MAJEURE	5 minutes	5 minutes
C	Punition d'inconduite	10 minutes	10 minutes
D	Punition d'extrême INCONDUITE ou d'inconduite GROSSIÈRE	Expulsion	10 minutes
E	Punition de MATCH	Expulsion	10 minutes
F	Tir de punition	-	-

GROUPE 1 - FAUTES RELATIVES AUX BATAILLES					
#	**Infractions**	**Articles**	**Code**	**Temps**	**Franc-Jeu**
1	Agresseur (doit se jumeler au code 2 ou 3 - Bataille)	7.11	A1	2 minutes	2 minutes
2	Bataille	7.10	B2 + D2	5 minutes + Exp.	15 minutes
3	Bataille (1 seul joueur impliqué)	7.10	B3 + D3 + A4	7 minutes + Exp.	17 minutes
4	Instigateur (doit se jumeler aux codes 2 ou 3 - Bataille)	7.11	A4	2 minutes	2 minutes
5	Demeurer sur les lieux d'une bataille	7.10	C5	10 minutes	10 minutes
6	Deuxième bataille ou bataille subséquente au cours d'un même arrêt de jeu (doit se jumeler aux codes 2 ou 3 - Bataille)	7.10	D6	Expulsion	10 minutes
7	Troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille (peut se jumeler aux codes 2 ou 3 - Bataille)	7.10	D7	Expulsion	10 minutes
8	Premier joueur à quitter le banc lors d'une bataille ou pour commencer une bataille (peut se jumeler aux codes 2 ou 3 - Bataille)	10.4	A8 + A8 + D8	4 minutes + Exp.	14 minutes
9	Gardien qui quitte son enceinte lors d'une bataille	7.10	A9	2 minutes	2 minutes
10	Saisir les cheveux, protecteur facial, casque protecteur ou mentonnière sans en tirer avantage pour infliger une correction ou blessure	7.1	A10 + A10 B10 + D10	4 minutes 5 minutes + Exp.	4 minutes 15 minutes
11	Saisir les cheveux, protecteur facial, casque protecteur ou la mentonnière et en tirer avantage pour infliger une correction ou blessure	7.1	E11 + B11	5 minutes + Exp.	15 minutes
12	Utiliser son protecteur facial comme une arme	7.1	E12 + B12	5 minutes + Exp.	15 minutes
13	Bagues, ruban gommé ou autre matériau sur les mains pour blesser un adversaire	7.10	E13 + B13	5 minutes + Exp.	15 minutes
14	Enlever son casque pour se battre ou inviter un adversaire à se battre	10.6	D14	Expulsion	10 minutes

RSEQ HOCKEY
SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

GROUPE 2 - FAUTES COMMISES AVEC LE BÂTON					
4.2e	Tout joueur amassant un total de trois (3) punitions du Groupe 2 pendant le même match sera expulsé du match.				
#	**Infractions**	**Articles**	**Code**	**Temps**	**Franc-Jeu**
22	Coup de bâton	9.3	A22 B22 + D22 E22 + B22	2 minutes 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	2 minutes 15 minutes 15 minutes
23	Darder	9.4	A23 + A23 A23 + A23 + D23 E23 + B23	4 minutes 4 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	4 minutes 14 minutes 15 minutes
24	Donner un « six pouces »	9.1	A24 + A24 A24 + A24 + D24 E24 + B24	4 minutes 4 minutes + Exp. 5 minutes + Exp..	4 minutes 14 minutes 15 minutes
25	Donner un double échec	9.2	A25 B25 + D25 E25 + B25	2 minutes 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	2 minutes 15 minutes 15 minutes

GROUPE 3 - FAUTES PHYSIQUES					
6.5c	Tout joueur amassant un total de trois (3) punitions pour contact avec la tête (mineure ou double mineure) pendant le même match sera expulsé du match.				
#	**Infractions**	**Articles**	**Code**	**Temps**	**Franc-Jeu**
31	Assaut	7.4	A31 B31 + D31 E31 + B31	2 minutes 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	2 minutes 15 minutes 15 minutes
32	Tentative de blesser	7.1	E32 + B32	5 minutes + Exp.	15 minutes
35	Donner du genou	7.8	A35 + A35 B35 + D35 E35 + B35	4 minutes 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	4 minutes 15 minutes 15 minutes
36	Donner un coup de patin	7.1	E36 + B36	5 minutes + Exp.	15 minutes
37	Donner un coup de tête	7.1	A37 + A37 A37 + A37 + D37 E37 + B37	4 minutes 4 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	4 minutes 14 minutes 15 minutes
39	Mise en échec corporelle	7.3 8.5.3 b)	A39 A39 + D39 B39 + D39 E39 + B39	2 minutes 2 minutes + Exp. 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp	2 minutes 12 minutes 15 minutes 15 minutes
40	Mise en échec par derrière	7.5	A40 + D40 B40 + D40 E40 + B40	2 minutes + Exp. 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	12 minutes 15 minutes 15 minutes
44	Donner de la bande	7.2	A44 B44 + D44 E44 + B44	2 minutes 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	2 minutes 15 minutes 15 minutes
47	Rudesse	7.9	A47 B47 + D47	2 minutes 5 minutes + Exp.	2 minutes 15 minutes
48	Contact avec la tête	7.6	A48 A48 + A48 B48 + D48 E48 + B48	2 minutes 4 minutes 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	2 minutes 4 minutes 15 minutes 15 minutes

GROUPE 4 - FAUTES D'ENTRAVE					
#	**Infractions**	**Articles**	**Code**	**Temps**	**Franc-Jeu**
50	Retenir	8.1	A50 B50 + D50	2 minutes 5 minutes + Exp.	N/A 15 minutes
51	Avoir retenu le bâton	8.1	A51	2 minutes	N/A
52	Accrocher	8.2	A52 B52 + D52	2 minutes 5 minutes + Exp.	N/A 15 minutes
53	Faire trébucher	8.6	A53 B53 + D53 F53	2 minutes 5 minutes + Exp. N/A	N/A 15 minutes N/A
54	Faucher les patins	8.8	A54 + A54 E54 + B54	4 minutes 5 minutes + Exp.	4 minutes 15 minutes
55	Frapper en bas des hanches	8.7	A55 B55+D55 E55+B55	2 minutes 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	2 minutes 15 minutes 15 minutes

56	Obstruction	8.3	A56 B56 + D56 E56 + B56 F56	2 minutes 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp. N/A	N/A 15 minutes 15 minutes N/A
57	Obstruction du banc	8.4	A57 A57 + D57 E57 + B57 F57	2 minutes 2 minutes + Exp. 5 minutes + Exp. N/A	N/A 12 minutes 15 minutes N/A
58	Obstruction sur le gardien de but	8.5	A58 B58 + D58 E58 + B58	2 minutes 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	N/A 15 minutes 15 minutes

GROUPE 5 - FAUTES RELATIVES AU COMPORTEMENT					
#	**Infractions**	**Articles**	**Code**	**Temps**	**Franc-Jeu**
61	Abus verbal envers les officiels, conduite antisportive et inconduite	11.1	A61 C61 D61	2 minutes 10 minutes Exp.	2 minutes 10 minutes 10 minutes
	Plonger et exagérer	10.3	A61	2 minutes	2 minutes
62	Se livrer à des insultes ou intimidation de nature discriminatoire	11.4	D62	Exp.	10 minutes
63	Manifestation antisportive d'équipe	7.3.3	A63 D63 (récidive)	2 minutes Exp.	2 minutes 10 minutes
64	Instigateur d'un attroupement lors de la poignée de mains (peut se jumeler à tout autre code)	7.2.8	D64	Exp.	10 minutes
66	Inconduite grossière pour tourner le match en dérision	4.9	D66	Exp.	10 minutes
67	Allégations - Discrimination	11.4	67	N/A	N/A
70	Comportement irrespectueux, violent ou harcelant	11.2	A70 C70 D70	2 minutes 10 minutes Exp.	2 minutes 10 minutes 10 minutes
72	Ne pas se rendre immédiatement au banc des punitions	11.1	C72	10 minutes	10 minutes
75	Geste négligeant	7.5.7	D75	Exp.	10 minutes
76	Force physique accidentelle envers un officiel lors d'attroupement	11.5	D76	Exp.	10 minutes
77	Menacer de frapper ou tenter de frapper un officiel	11.5 (a) (b)	E77 + B77	5 minutes + Exp.	15 minutes
78	Agression physique envers un officiel	11.5 (c) (d)	E78 + B78	5 minutes + Exp.	15 minutes
79	Cracher	11.3	E79 + B79	5 minutes + Exp.	15 minutes

GROUPE 6 - AUTRES FAUTES					
#	**Infractions**	**Articles**	**Code**	**Temps**	**Franc-Jeu**
80	Trop de joueurs sur la patinoire	10.7	A80 F80	2 minutes N/A	N/A N/A
81	Jouer avec plus d'un bâton, un bâton brisé, illégal ou obtenu illégalement	3.3	A81	2 minutes	N/A
82	Demande non justifiée de mesurage	3.1	A82	2 minutes	N/A
83	Refus de se soumettre à un mesurage	10.6	A83 + C83	12 minutes	12 minutes
84	Participer au jeu sans l'équipement protecteur approprié	3.6	A84 C84 F84	2 minutes 10 minutes N/A	N/A N/A N/A
85	Porter un équipement non certifié ou dangereux	3.7	A85	2 minutes	N/A
86	Porter un équipement de façon non réglementaire	10.6	C86	10 minutes	10 minutes
87	Punition de banc ou d'équipe	4.3	A87	2 minutes	N/A
88	Deuxième punition d'inconduite au même joueur	4.7	D88	Exp.	10 minutes
89	Tir botté	10.5	A89 B89 + D89	2 minutes 5 minutes + Exp.	N/A 15 minutes
90	Quitter le banc des joueurs ou des punitions	10.4	A90 F90	2 minutes N/A	N/A N/A
91	Lancer son bâton ou tout autre objet	10.5	A91 B91 + D91	2 minutes 5 minutes	N/A 15 minutes

			C91 E91 + B91 F91	10 minutes 5 minutes N/A	10 minutes 15 minutes N/A
92	Retarder le jeu	10.1	A92 F92	2 minutes N/A	N/A N/A
93	Déplacer intentionnellement le but de sa position	10.1	A93 F93	2 minutes N/A	2 minutes N/A
95	Mise au jeu illégale	6.2	A95	2 minutes	N/A
96	Saisir ou geler la rondelle	10.2	A96 F96	2 minutes N/A	N/A N/A
97	Refus de se mettre au jeu ou refus de quitter le banc ou la glace	10.8	B97 + D97 B97 + D97 + F97	5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	15 minutes 15 minutes
98	Quitter le banc en fin de période et/ou de match	10.4	A98 D98	2 minutes Exp.	2 minutes 10 minutes
99	Divers (Expliquer)	-	A99 B99 + D99 C99 E99 + B99 F99	2 minutes 5 minutes + Exp. 10 minutes 5 minutes + Exp. N/A	2 minutes 5 minutes 10 minutes 15 minutes N/A

Gris = Officiel d'équipe
Jaune = N'affecte pas le point Franc-Jeu

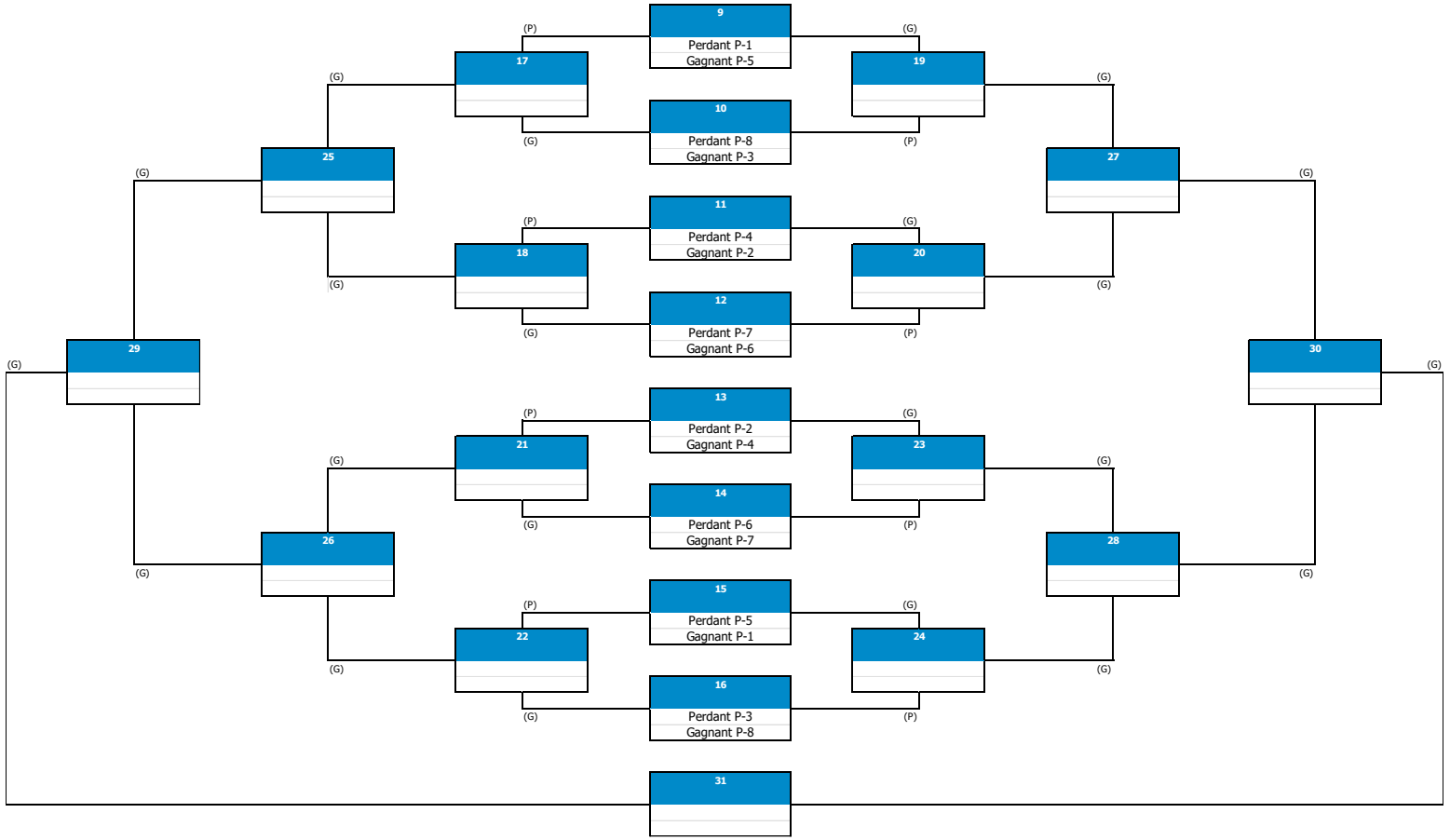
ANNEXE II
FORMULE DE COMPÉTITION – SÉRIES ÉLIMINATOIRES

À venir.

ANNEXE III

MODÈLE DU CHAMPIONNAT PROVINCIAL

Numéro	Date	Heure	Visiteur	Résultat		Local	Endroit
1			Nord #2			Est #1	
2			Est #2			Nord #1	
3			LHPS #2			Métro #1	
4			Centre #2			LHPS #1	
5			Métro #2			Centre #1	
6			Laissez-passer #6			Laissez-passer #1	
7			Laissez-passer #5			Laissez-passer #2	
8			Laissez-passer #4			Laissez-passer #3	



ANNEXE IV
DÉFIS

Les défis sont des événements de ligue obligatoires. En division 1, les équipes participent à deux événements. En division 1 relève et en division 2, les équipes participent à un événement. Chaque équipe y joue un minimum de trois (3) parties. Les trois (3) premières parties de chaque équipe comptent au classement de la saison régulière. Certaines de ces parties sont des parties intersections.

Le coût de participation à un défi est de 1000$ par équipe.

TEMPS DE JEU

- Échauffement: 3 minutes (M13 et M15) et 5 minutes (M18)
- Périodes: 3 x 15 minutes
- Écart de 7 buts: Dès qu'un écart de 7 buts sépare les deux équipes après la 2e période, le temps du match sera continu. Si l'écart revient à moins de 7 buts, le temps redeviendra arrêté.
- Surfaçage de la glace: À toutes les 2 périodes
- Temps d'arrêt: Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de 30 secondes par match.

PROLONGATION ET FUSILLADE

Lors des parties de saison régulière jouées dans le cadre du défi, il y aura une fusillade à trois (3) joueurs. Tous les joueurs de l'équipe doivent être utilisés avant de permettre à un joueur de revenir une deuxième fois. Les règlements de Hockey Québec s'appliquent pour la fusillade.

Lorsqu'une partie compte dans la saison régulière pour l'une des équipes et ne compte pas pour l'équipe adverse, il y aura une fusillade à trois (3) joueurs. Tous les joueurs de l'équipe doivent être utilisés avant de permettre à un joueur de revenir une deuxième fois. Les règlements de Hockey Québec s'appliquent pour la fusillade.

Pour les matchs suivants, s'il y a égalité après les trois périodes, une période supplémentaire de cinq (5) minutes sera jouée à trois (3) contre trois (3). Il n'y a aucune application de Franc Jeu pour la période de prolongation.

Pour les demi-finales et les finales, la période supplémentaire sera de dix (10) minutes à trois (3) contre trois (3). Il n'y a aucune application de Franc Jeu pour la période de prolongation. Si l'égalité persiste, il y aura une fusillade. Les règles de Hockey Québec sont appliquées pour la fusillade (9.6.2).

RECEVEUR/VISITEUR

L'attribution de l'équipe receveuse est précisée pour les deux premières parties. À la suite de ces parties, l'équipe gagnante qui affronte une équipe perdante sera receveuse.

Lors des parties de défi ou de championnat où deux équipes ayant remporté leur partie précédente s'affrontent, l'attribution de l'équipe receveuse se fera par un « Pile ou Face ». Les entraîneurs doivent être présents 60 minutes avant le début du match pour effectuer le tirage au sort. Si l'un des entraineurs est absent 60 minutes avant le début du match et qu'il n'a pas avisé le RSEQ ou le

comité organisateur de son retard au préalable, son équipe sera automatiquement visiteuse pour le match.

Couleurs de chandails

Équipe locale : couleurs foncées
Équipe visiteuse : couleurs pâles (blanc)

ALIGNEMENT DE MATCH

L'entraîneur de chaque équipe doit se présenter au registrariat de l'aréna où se joue le match **au plus tard 60 minutes** avant chacune des parties pour signer la version papier de l'alignement de match. L'entraîneur devra rayer les joueurs absents, ajouter les joueurs affiliés (seulement s'ils sont entrés dans HCR) et signer la feuille de match à l'endroit indiqué.

JOUEURS AFFILIÉS

La présence dans l'alignement des joueurs affiliés sera cumulée seulement lors des parties qui comptent au classement de la saison régulière.

SANCTIONS

Les codes de sanctions seront cumulables à ceux de la saison régulière tout au long de l'événement.