



HOCKEY COLLÉGIAL MASCULIN DIVISION 1
RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES
Saison 2025-2026

Mis-à-jour : 2025-06-05

Table des matières

Article 1	Règlements	1
1.1	Règlements de jeu	1
1.2	Règlements administratifs	1
Article 2	Règlements de jeu spécifiques	1
2.1	Nombre de joueurs (modifié)	1
2.2.	Durée des parties	2
2.3.	Échauffement	2
2.4.	Temps d'arrêt entre les périodes	3
2.5.	Vestiaires	3
2.6.	Retard	3
2.7.	Arrêt de jeu	3
2.8.	Dégagement refusé	3
2.9.	Rondelle hors de la patinoire ou injouable	3
2.10.	Suspensions	3
2.11.	Couleurs de chandails	4
2.12.	Alignement des équipes	4
2.13.	Personnel de partie	5
2.14.	Statistiques en cas d'inadmissibilité	5
2.15.	Heure des parties	5
Article 3	Admissibilité	6
3.1.	Général	6
3.2.	Joueurs de 20 et 21 ans (modifié)	6
3.3.	Joueurs de 17 ans ou moins (modifié)	6
3.4.	Joueurs collégiaux de division 2 affiliés à la division 1	6
3.5.	Séries éliminatoires	6
3.6.	Nouveaux joueurs – session hiver (modifié)	7
Article 4	Règlements de fonctionnement	7
4.1.	Formule de compétition – Saison régulière	7
4.2.	Formule de compétition – Séries éliminatoires	7
4.3.	Points au classement	8
Article 5	Officiels	8
5.1.	Hockey Québec	8
5.2.	Répartition	8
5.3.	Officiels mineurs	8
Article 6	Philosophie de la ligue	8

6.1.	Éthique sportive	8
Article 7	Mérites et récompenses	8
7.1.	Récompenses d'équipes	8
7.2.	Récompenses individuelles (modifié).....	8
Article 8	Partie des étoiles	9
8.1.	Processus de sélection	9
Article 9	Échéancier des alignements	9
Article 10	Camps et recrutement	10
10.1.	Séance d'évaluation	10
10.2.	Recrutement é.a Division 2	9
Article 11	Transmission des résultats	10
Article 12	Échange de la vidéo de la partie	10
Article 13	Appel d'une décision de l'officiel	11
Article 14	Priorité aux activités de la ligue	11
Article 15	Rencontre d'entraîneurs (modifié).....	11
Annexe 1	Heures les plus tardives pour débiter les parties le dimanche	11
Annexe 2	Délais en cas de retard	12
Annexe 3	Rondelle hors de la patinoire	13
Annexe 4	Dégagement hybride	14
Annexe 5	Protocole de match	15
Annexe 6	Bris d'égalité	16

Article 1 Règlements

1.1 Règlements de jeu

Les règlements de jeu sont ceux de Hockey Canada et de Hockey Québec, incluant les règlements administratifs de Hockey Québec. Cependant, les présents règlements spécifiques s'ajoutent.

1.2 Règlements administratifs

Les règlements administratifs sont ceux du secteur collégial du RSEQ.

Article 2 Règlements de jeu spécifiques

2.1 Nombre de joueurs

2.1.1. Parties hors-concours, saison régulière et éliminatoires - Visières

Un maximum de 18 patineurs et deux (2) gardiens de buts peuvent s'habiller lors de chaque partie. Le minimum est de 14 patineurs et deux (2) gardiens.

Cependant, et seulement pour des raisons de force majeure (approuvées par le commissaire), une équipe peut aligner un (1) seul gardien de but.

Lors des parties hors concours, les équipes peuvent aligner 20 patineurs et trois (3) gardiens de but.

Tous les patineurs doivent porter un protecteur facial complet.

2.1.2. Nombre de contrats de joueurs réguliers et affiliés (modifié)

À l'intérieur d'une saison donnée, une équipe collégiale peut signer jusqu'à un maximum de 30 joueurs à un contrat régulier et jusqu'à un maximum de 19 joueurs un contrat de joueur affilié.

Selon les règlements administratifs d'Hockey Québec :

A. Toutes les équipes peuvent signer un maximum de 19 joueurs affiliés.

B. Une équipe peut aligner un maximum de six (6) joueurs affiliés pour un match.

C. Pour toutes les divisions, les matchs comme joueurs affiliés sont comptabilisés lors des matchs de la saison régulière seulement.

D. Pour toutes les divisions, un gardien de but affilié, inscrit sur la feuille de match ne sera pas crédité d'un match affilié s'il ne participe pas au jeu.

E. Le remplacement d'un joueur ou d'un gardien de but absent, se fait par la même position. Un gardien de but remplace un gardien de but et un joueur remplace un joueur. Il est interdit de remplacer un gardien de but par un joueur affilié ou l'inverse.

F. Un joueur peut être affilié dans deux (2) équipes (selon le tableau d'affiliation de Hockey Québec annexe 13.2) pour un maximum de 10 matchs total comptabilisé avec les 2 équipes pendant la saison régulière. Les matchs ne sont pas comptabilisés séparément dans chacune des équipes.

Un gardien de but peut être affilié dans trois (3) équipes (selon le tableau d'affiliation de Hockey Québec annexe 13.2) pour un maximum de 10 matchs total comptabilisé avec les 3 équipes

pendant la saison régulière. Les matchs ne sont pas comptabilisés séparément dans chacune des équipes.

Après ce 10e match, le joueur ou le gardien de but ne pourra plus remplacer dans ces équipes comme joueur affilié et devra jouer uniquement avec son équipe d'origine où il est inscrit comme joueur régulier. Cette règle ne s'applique pas lors des séries éliminatoires, des tournois et des championnats provinciaux.

2.2. Durée des parties

2.2.1. Temps réglementaire

Trois (3) périodes de 20 minutes. Le temps de glace requis est d'un minimum de 180 minutes pour les parties régulières.

La procédure suivante est suivie :

- 1) Échauffement de 15 minutes
 - a. **2 minutes** avant la fin de la période d'échauffement – le marqueur sonne la sirène
- 2) Réfection de la glace – 15 minutes
- 3) 1re période de 20 minutes
- 4) Réfection – 15 minutes
- 5) 2e période de 20 minutes
- 6) Réfection – 15 minutes
- 7) 3e période 20 minutes

2.2.2. Surtemps en saison régulière et en séries éliminatoires

En cas d'égalité après le temps réglementaire en saison régulière, une période de cinq (5) minutes à trois (3) vs trois (3) en sus du gardien est jouée. Ce surtemps fait suite à un repos de deux (2) minutes sur la glace. Les équipes changent de côté de la glace avant le début de la prolongation. Le premier but met fin à la partie.

Si aucun but n'est marqué lors de la période supplémentaire, la fusillade sera utilisée pour déterminer l'équipe gagnante ;

- Les gardiens de but défendront le même filet qu'au début de la partie
- L'équipe visiteur débutera la fusillade
- Les joueurs expulsés de la partie ou dont les punitions n'ont pas été écoulées à la fin de la période supplémentaire ne pourront participer à la fusillade.

En séries éliminatoires, il y aura des périodes de prolongation de 20 minutes à cinq (5) vs cinq (5) en sus du gardien de but jusqu'à ce qu'un (1) but mette fin à la partie. Ce surtemps fait suite au passage de la surfaceuse après la 3e période et entre chaque période supplémentaire. Les équipes changent de côté de la glace à chaque période supplémentaire.

2.3. Échauffement

2.3.1. L'échauffement doit débuter, après réfection, 30 minutes avant l'heure de la rencontre (durée de 15 minutes, chronométrées au tableau) et est suivie d'une réfection de la glace.

L'équipe hôte fournit les rondelles pour les deux (2) équipes.

2.3.2. Chaque équipe doit exécuter son échauffement dans les limites de son territoire. Lors de l'échauffement, aucun joueur n'est autorisé à traverser la ligne rouge pour récupérer une rondelle.

À deux (2) minutes de la fin de la période d'échauffement, un avertissement sera donné aux équipes afin qu'elles débutent leur sortie de la patinoire et ramasse les rondelles. Le même

avertissement doit être donné à une (1) minute de la fin de la période d'échauffement. Lorsque le temps est à zéro, tous les joueurs devront avoir quitté la patinoire.

2.3.3 Une équipe pourra avoir 21 joueurs en uniforme (dont un maximum de deux (2) gardiens) sur la glace lors de la période d'échauffement.

A la fin de cette période, l'entraîneur devra aviser le marqueur quel joueur sera retiré de l'alignement qu'il a remis préalablement.

2.4. Temps d'arrêt entre les périodes

Un temps d'arrêt de 15 minutes est inscrit au tableau. Cependant, les équipes doivent être prêtes à revenir sur la patinoire aussitôt que la réfection de la glace est terminée.

2.5. Vestiaires

L'équipe hôte doit rendre disponible le vestiaire préférablement 75 minutes avant le début de la rencontre, mais obligatoirement 60 minutes avant le début de la rencontre.

2.6. Retard

2.6.1. Si l'arbitre de la joute est en cause, le manquement doit être signalé au commissaire de la ligue.

2.6.2. Une équipe en retard doit obligatoirement joindre l'organisation hôte pour aviser du délai. Les procédures des règlements administratifs du secteur collégial du RSEQ doivent être suivies.

2.6.3. Dès l'arrivée de l'équipe sur les lieux de la rencontre, une période de 45 minutes est allouée avant le début de la partie.

2.6.4. Une partie retardée doit se jouer lorsqu'un minimum de 120 minutes de glace est disponible.

2.6.5. Pour toutes les parties, il faut assurer les minimas suivants :

- Habillement : 20 minutes
- Échauffement : 10 minutes
- Jeu : 50 minutes

2.6.5. Le tableau de l'annexe 2 doit s'appliquer dans les cas de retard.

2.7. Arrêt de jeu

Chaque équipe a droit à deux (2) arrêts (temps mort) de 30 secondes par partie.

2.8. Dégagement refusé

Le dégagement hybride sera en application selon les spécifications de l'annexe 4.

2.9. Rondelle hors de la patinoire ou injouable

Le règlement sur les substitutions à la suite d'une rondelle hors de la patinoire ou injouable sera en application selon les spécifications de l'annexe 3.

2.10. Suspensions

2.10.1. Les sanctions minimales sont celles prévues aux règles de jeu de Hockey Canada et de Hockey Québec.

2.10.2. Au cours de la saison régulière, le personnel d'entraîneurs qui recevra une troisième pénalité mineure pour abus verbal envers les officiels ou conduite anti sportive (A-61) verra son entraîneur-chef suspendu pour la prochaine partie du calendrier. Chaque pénalité de banc subséquente entraînera une suspension d'une partie pour l'entraîneur-chef. Le total des punitions sera remis à zéro avant le début des séries éliminatoires

2.10.3 Un joueur qui se voit décerner une pénalité mineure et une extrême inconduite pour mise en échec par derrière (A-40 + D-40) en 1ère et 2ème période sera expulsé de la partie et ne sera pas suspendu **sauf à compter de la troisième fois pour un minimum de deux (2) parties de suspension.**

Catégorie d'infraction	Codes de punition	1 ^{ère} offense	2 ^e offense	3 ^e offense
Mise en échec par derrière	A40+D40	1 partie	2 parties	Ind. + CD
A40+D40 1ere et 2 ^e période = expulsion de la partie, pas de suspension sauf à compter de la 3 ^e fois (alors, minimum 2 parties de suspension)	B40 + D40 Peu importe la période	2 parties + RS ou CD si nécessaire	4 parties + RS ou CD si nécessaire	Ind. + RS ou CD

2.10.4. Les entraîneurs doivent s'assurer que les joueurs qui reçoivent une pénalité entraînant une suspension commencent à purger leur suspension immédiatement, et ce, même en l'absence d'un avis de sanction formel.

2.10.5. Toute suspension doit être purgée selon les dispositions suivantes :

- Suspension à la suite d'une partie hors-concours doit être purgée dans la prochaine partie de ligue ;
- Toute suspension reçue dans une partie de ligue doit être purgée dans la prochaine partie de ligue. Le joueur peut jouer dans les parties hors-concours ou les tournois, sauf dans le cas de tournois de ligue ;
- Le commissaire peut étudier toute situation problématique.

2.11. Couleurs de chandails

	Session automne (hors-concours et saison régulière)	Session hiver et séries éliminatoires
Équipe hôte	Couleurs pâles	Couleurs foncées
Équipe visiteuse	Couleurs foncées	Couleurs pâles

2.12. Alignement des équipes

Trente-cinq (35) minutes avant le début de la partie, chaque équipe doit remettre au marqueur officiel et à l'entraîneur adverse une liste signée par l'entraîneur-chef comprenant les joueurs qui participeront à la période d'échauffement (maximum de 21 joueurs comprenant deux (2) gardiens) ainsi que l'alignement partant de la partie. Cette liste doit inclure les combinaisons de trios offensifs, le gardien partant, ainsi que les paires défensives.

Quinze (15) minutes avant le début de la partie, chaque équipe doit mentionner au marqueur officiel les joueurs retranchés, s'il y a lieu

2.13. Personnel de partie

Les neuf (9) tâches suivantes doivent être remplies par l'équipe hôte :

- (1) Responsable de la compétition*
- (1) Annonceur
- (1) Marqueur-chronométreur*
- (1) Préposé à la vidéo*
- (1) Préposé aux tirs au but*
- (1) Préposé à la musique
- (1) Billetterie : 1 personne au guichet*+ 1 personne au contrôle*
- (1) Thérapeute sportif certifié*

Total : Neuf (9) tâches remplies par un minimum de huit (8) personnes. Les tâches (*) ne peuvent être combinées à une autre.

Tout manquement doit être signalé au commissaire qui prend les mesures appropriées, notamment l'imposition d'une amende.

2.14. Statistiques en cas d'inadmissibilité

- 2.14.1. Lorsqu'une joute est perdue à cause de l'emploi d'un joueur inadmissible, les efforts individuels des autres joueurs sont retenus pour fin de compilation des statistiques individuelles.
- 2.14.2. Si l'équipe non fautive gagne la joute, le pointage compilé aux statistiques est celui de la partie.
- 2.14.3. Si l'équipe fautive gagne la joute, le pointage devient un (1) à zéro (0) en faveur de l'équipe non fautive, pour fin de compilation du classement de cette joute.

2.15. Heure des parties

- 1) L'institution doit prévoir des réservations de glace permettant la tenue de parties minimalement sur deux (2) jours : vendredi soir et/ou samedi et/ou dimanche.
- 2) Les heures de parties doivent être fixées selon les balises suivantes :
 - a. Vendredi : Début de la partie entre 19 h et 21 h
 - b. Samedi : Début de la partie entre 12 h et 21 h
 - c. Dimanche: Début de la partie entre 12 h et 18 h
- 3) Il est permis de jouer lors des jours de semaine si les deux (2) équipes s'entendent.
- 4) Dans le but d'uniformiser le calendrier, les heures de début des parties doivent être de fixées aux 30 minutes. Par exemple : 12h00, 13h30 en évitant les 12h10 et les 17h35.
- 5) Les plages horaires doivent permettre d'accueillir des équipes devant se déplacer tout en ne les forçant pas à manquer des cours ou à un retour tard la veille de journée de cours.

Article 3 Admissibilité

3.1. Général

Les règles d'admissibilité sont celles du secteur collégial du RSEQ, sauf les exceptions suivantes.

Catégories d'âge pour la saison 2025-2026

Âge	Année de naissance
17 ans	Joueurs nés en 2008
18 ans	Joueurs nés en 2007
19 ans	Joueurs nés en 2006
20 ans	Joueurs nés en 2005
21 ans	Joueurs nés en 2004

3.2. Joueurs de 20 & 21 ans (modifié)

Chaque équipe peut inscrire un maximum de cinq (5) joueurs de 20 ans et plus sur le formulaire d'engagement. Un joueur de 20 ans doit avoir évolué dans une des équipes de hockey collégiales du RSEQ l'année précédente. Un joueur de 21 ans doit avoir évolué dans une des équipes de hockey collégiales du RSEQ l'année précédente et doit avoir une date de naissance tardive (« late »), soit être né entre le 15 septembre et 31 décembre.

Un joueur affilié de 21 ans doit obligatoirement remplacer un joueur régulier de 21 ans.

3.3. Joueurs de 17 ans ou moins (modifié)

Chaque équipe doit inscrire sur son formulaire d'engagement un minimum de quatre (4) joueurs recrues de 17 ou 18 ans, dont un minimum de 2 de 17 ans. Elle doit en aligner trois (3) à chacune des parties.

Un joueur recrue en est un qui n'a pas évolué au sein de la ligue collégiale division 1 la saison précédente comme régulier.

Chaque équipe est dans l'obligation d'aligner trois (3) joueurs recrues à chacune de ses parties. Si elle n'est pas en mesure d'en aligner le minimum requis, elle devra jouer avec le nombre de joueurs manquants en moins.

N.B. Dans ce cas-ci seulement, l'âge du joueur est déterminé en fonction de l'âge scolaire i.e. au 1er octobre.

3.4. Joueurs collégiaux de division 2 affiliés à la division 1

L'article 5.6.4 A des règlements administratifs de Hockey Québec a préséance sur l'article 8.4.3 des règlements du secteur collégial. Un joueur affilié de 21 ans doit obligatoirement remplacer un joueur régulier de 21 ans.

3.5. Séries éliminatoires

3.4.1. Gardiens de but en séries éliminatoires

Si une équipe désire aligner un troisième gardien de but n'étant pas admissible aux éliminatoires selon la règle de pourcentage de participation, elle doit identifier le troisième gardien de but potentiel avant le début des séries éliminatoires en présentant au commissaire de la ligue le dossier de cet athlète et recevoir une approbation de celui-ci.

3.4.2 Joueur affilié en séries éliminatoires

Pour être admissible à participer aux séries éliminatoires, un joueur affilié devra avoir participé à quatre (4) parties de l'équipe collégiale durant la saison régulière.

3.6. Nouveaux joueurs – session hiver (modifié)

1. Étudiant régulier au même collège à la session automne.

Tout étudiant qui était inscrit comme étudiant régulier à la session automne peut évoluer pour l'équipe de ce même collège à la session d'hiver.

Le dossier académique de la session automne de ces nouveaux joueurs n'est pas contrôlé par la ligue, sauf s'il a joué dans une autre discipline sportive du secteur collégial.

Le nombre de ces nouveaux joueurs est illimité.

2. Nouveaux arrivants au collège à la session hiver.

Un nouvel arrivant est un joueur qui n'était pas étudiant régulier au même collège à la session automne.

Une équipe peut aligner un maximum de cinq (5) nouveaux arrivants avec un maximum de deux (2) non-étudiants.

Les nouveaux arrivants sont divisés en 2 catégories décrites aux articles suivants :

- a. Étudiant à la session automne.
 - i. L'étudiant doit avoir eu un statut d'étudiant régulier à la session automne.
- b. Non-étudiant à la session automne.

Article 4 Règlements de fonctionnement

4.1. Formule de compétition – Saison régulière

Nombre d'équipes : 12 équipes

Nombre de parties : 36 – trois (3) parties contre chaque équipe et 1 match additionnel contre chaque équipe du regroupement géographique attiré :

Ouest	Centre	Est
André-Laurendeau	Sorel-Tracy	Alma
Lionel-Groulx	Laflèche	Thetford
Outaouais	Saint-Hyacinthe	St. Lawrence
Saint-Laurent	Lennoxville	Sainte-Foy

4.2. Formule de compétition – Séries éliminatoires

Nombre d'équipes : 12

Première ronde : positions 5-12 (séries 2 de 3), bye top 4

¼ de finale : séries 3 de 5

½ finale : séries 3 de 5

Finale : série 3 de 5

4.3. Points au classement

Victoire : deux (2) points

Défaite en prolongation ou fusillade : un (1) point

Défaite en temps réglementaire : zéro (0) point

Article 5 Officiels

5.1. Hockey Québec

Les officiels doivent être membres en règle de Hockey Québec.

5.2. Répartition

La formule obligatoire est : un (1) arbitre et deux (2) juges de lignes, tant pour la saison régulière que pour les séries éliminatoires. La formule idéale est deux (2) arbitre et deux (2) juges de lignes, tant pour la saison régulière que pour les séries éliminatoires.

5.3. Officiels mineurs

L'institution hôte est responsable des officiels mineurs et de leur compétence.

Les officiels mineurs doivent se rapporter à l'arbitre en chef avant chaque partie. Ils doivent avoir en leur possession une copie des règlements de la ligue.

Article 6 Philosophie de la ligue

6.1. Éthique sportive

Les joueurs doivent obligatoirement se donner la main après les parties. Les entraîneurs peuvent également se donner la main après les parties.

Article 7 Mérites et récompenses

7.1. Récompenses d'équipes

7.1.1. Saison régulière

Une bannière est remise à l'équipe championne du classement général de la saison régulière.

7.1.2. Éliminatoires

Une bannière, une coupe et des médailles d'or sont remises à l'équipe championne des séries éliminatoires. L'équipe finaliste reçoit des médailles d'argent.

7.1.3. Éthique sportive

Les entraîneurs procèdent par vote à la sélection de l'équipe ayant démontré l'éthique sportive par excellence. L'équipe sélectionnée reçoit une bannière d'éthique sportive.

7.2. Récompenses individuelles

À la fin de la saison, les entraîneurs choisissent les mérites individuels.

7.2.1 Équipes d'étoiles

Le processus de sélection est le suivant :

- 1) Les équipes soumettent leurs sept (7) meilleurs joueurs, dont minimalement deux (2) attaquants, un (1) défenseur et un (1) gardien de but ;
- 2) Une liste est préparée et les équipes choisissent les six (6) meilleurs attaquants, les quatre (4) meilleurs défenseurs et les trois (3) meilleurs gardiens, en excluant leurs propres joueurs.

À partir des votes, les équipes suivantes sont sélectionnées :

- 1re équipe d'étoiles : trois (3) attaquants, deux (2) défenseurs et une (1) gardien de but.
- 2e équipe d'étoiles : trois (3) attaquants, deux (2) défenseurs et une (1) gardien de but.

7.2.2. Mérites individuels

Chaque équipe fait une sélection pour chacun des mérites suivants, en excluant leurs propres joueurs.

- Joueur par excellence¹
- Recrue de l'année ²
- Joueur ayant la meilleure éthique sportive
- Mérite académique ³
- Entraîneur de l'année

7.2.3. Récompenses (modifié)

Le dévoilement des lauréats se fait lors des éliminatoires.

- Des fanions sont remis aux membres des équipes d'étoiles.
- Un certificat laminé du mérite académique est remis aux étudiants-athlètes méritants de chacune des équipes.
- Des plaques commémoratives sont remises pour les lauréats des mérites individuels.
- Une plaque est remise au joueur par excellence des séries éliminatoires lors du dernier match de la finale. La sélection du joueur est effectuée par l'équipe championne avant la remise des médailles.

Article 8 Partie des étoiles

8.1. Processus de sélection

Il est du devoir du comité de ligue de décider annuellement de la procédure de sélection des équipes d'étoiles représentant le RSEQ, ainsi que du nombre de joueurs sélectionnés.

Article 9 Échéancier des alignements

Les dates suivantes doivent être respectées :

- 7 jours ouvrables avant la première partie : Remettre l'alignement officiel au RSEQ pour l'enregistrement à Hockey Canada (HCR)

¹ Une fois la première équipe d'étoiles déterminée, les entraîneurs voteront le joueur par excellence parmi ceux composant l'équipe

² Un joueur recruté en est un qui en est à sa première année d'études collégiales.

³ Le mérite académique est basé sur la cote R sur les deux sessions précédentes à celle d'hiver 2026 (hiver 2025 et automne 2026)

- 72 heures avant la première partie : Remettre le formulaire d'engagement signé au RSEQ
- 10 janvier – 23h59 : Date limite de libération d'un joueur
- 25 janvier – 23h59 : Date limite de signature de joueur affilié
- 10 février – 23h59 : Date limite pour signature d'un nouveau joueur

Toute modification à l'alignement doit être transmise au RSEQ afin que le formulaire de composition officiel soit modifié en conséquence

Article 10 Camps et recrutement

10.1. Séance d'évaluation

Les séances d'évaluation (camp, pratique, tests physiques, entrevue, etc) peuvent se tenir tout au long de l'année sauf durant les pauses de recrutement. Les athlètes qui peuvent y participer doivent obligatoirement être admissible pour le collège qui tient la séance en vue de la prochaine saison régulière. Cela exclut donc tous les étudiants de secondaire 4 et moins ainsi que ceux qui sont déjà liés à un autre collège (lettre d'intention ou participation à une saison précédente). Dans ce dernier cas, deux collèges peuvent cependant s'entendre préalablement pour donner un essai à un joueur.

Lors des camps de sélection finale en août, l'étudiant qui y participe n'a pas à être déjà admis au collège mais doit y être admissible pour la session à venir.

10.2. Recrutement étudiants-athlètes en division 2

Dans le cas d'un transfert potentiel d'une institution à une autre, le responsable des sports doit immédiatement informer le commissaire de la ligue et le responsable des sports du collège d'origine de l'étudiant-athlète. La demande écrite devra être acheminée avant le 1er juin de la saison en cours.

Les collèges en division 1 dans lesquels une formation en division 2 évolue également ne pourront pas se prévaloir de cette permission.

Article 11 Transmission des résultats

Les résultats et la feuille de match sont remplis en temps réel par le marqueur via la plateforme Spordle. La feuille de match doit être complétée dans les 30 minutes suivant la fin de la partie. Les informations suivantes doivent être remplies :

- Alignement des deux (2) équipes, en spécifiant le gardien partant et les entraîneurs.
- Détails des buts et passes (incluant le temps, la période et A.N/D.N/FD/TP/A.N+FD/D.N+FD)
- Détails des pénalités (incluant le temps et la période)
- Statistiques des gardiens de but (incluant les lancers reçus, les minutes jouées pour chaque période et les buts accordés)
- Heure de début et fin de la partie
- Noms des officiels présents
- Trois (3) étoiles de la partie

Article 12 Échange de la vidéo de la partie

Toutes les parties (saison régulière, éliminatoires, défi collégial, parties hors-concours intra-ligue) doivent être filmés par l'équipe hôte. La vidéo devra être téléchargée sur la plate-forme de partage choisie (TPE) et être partagée à tous les membres de la ligue avant midi le prochain jour

ouvrable lors des parties hors-concours intra-ligue, et avant midi le lendemain d'une partie en saison régulière et en séries éliminatoires.

Toutes les périodes d'échauffement doivent être filmées par une caméra stable couvrant entièrement la zone centrale.

La partie doit être filmée jusqu'à la sortie des joueurs de la patinoire.

Pour toute modification à la vidéo, l'équipe fautive sera mise à l'amende pour un montant de deux cents dollars (200\$) pour une première offense et de deux cents dollars (200\$) et une partie de suspension à l'entraîneur pour les fois subséquentes.

Article 13 Appel d'une décision de l'officiel

Une équipe peut contester une sanction ou rapporter un comportement non éthique d'un joueur, entraîneur ou membre d'une organisation. La demande du collègue requérant doit se faire avant 17h la deuxième journée ouvrable suivant le jour de la partie. Le collègue demandeur aura le fardeau de la preuve. Un montant de deux-cents dollars (200\$) sera facturé au collègue demandeur. À la demande du commissaire seulement, une copie de la séquence vidéo pourrait être exigée. Si la décision donne raison au collègue demandeur, cette somme sera remboursée.

En séries éliminatoires, le demande doit être acheminée avant midi le lendemain de l'incident.

Article 14 Priorité aux activités de la ligue

Pendant les sessions scolaires, les équipes doivent prioriser les activités et le calendrier de la ligue avant de participer à des événements extérieurs.

Article 15 Rencontre d'entraîneurs (modifié)

Sous recommandation des responsables des sports, des rencontres d'entraîneurs auront lieu chaque année.

Les entraîneurs peuvent, entre autres, apporter des suggestions aux éléments ci-dessous :

- Sélectionner les mérites individuels de la ligue
- Mettre en application des recommandations au comité de ligue de qui il relève.
- De participer à toutes les réunions auxquelles ils sont convoqués pour évaluation des activités, ou autre sujet d'intérêt de la ligue collégiale.
- Présence aux événements de la ligue, notamment la partie des étoiles et la remise des mérites.

Annexe 1 Heures les plus tardives pour débiter les parties le dimanche

VISITEUR	ALM	CAL	LEN	LAF	CLG	SOT	CSL	CSF	STH	SLC	THE	OUT
ALM		15h00	17h00	17h00	15h00	15h00	15h00	18h00	15h00	18h00	18h00	15h00
CAL	15h00		18h00	18h00	20h00	20h00	20h00	18h00	20h00	18h00	18h00	18h00
LEN	17h00	18h00		18h00	18h00	19h00	18h00	18h00	20h00	18h00	19h00	17h00
LAF	17h00	18h00	18h00		18h00	20h00	18h00	19h00	19h00	19h00	19h00	18h00
CLG	15h00	20h00	18h00	18h00		19h00	20h00	17h00	19h00	17h00	17h00	18h00
SOT	15h00	20h00	19h00	20h00	19h00		20h00	18h00	20h00	18h00	18h00	18h00
CSL	15h00	20h00	18h00	18h00	20h00	20h00		18h00	20h00	18h00	18h00	18h00
CSF	18h00	18h00	18h00	19h00	17h00	18h00	18h00		18h00	20h00	20h00	17h00
STH	15h00	20h00	20h00	19h00	19h00	20h00	20h00	18h00		18h00	18h00	18h00
SLC	18h00	18h00	18h00	19h00	17h00	18h00	18h00	20h00	18h00		20h00	17h00
THE	18h00	18h00	19h00	19h00	17h00	18h00	18h00	20h00	18h00	20h00		17h00
OUT	15h00	18h00	17h00	18h00	18h00	18h00	18h00	17h00	18h00	17h00	17h00	

Annexe 2 Délais en cas de retard

Exemple, pour une partie prévue à 19 h 30 avec fin de location à 21 h 50

Retard :	0 min.	5 min.	10 min.	15 min.	20 min.	25 min.
Habillement	18 h 40	18 h 45	18 h 50	18 h 55	19 h	19 h 05
Échauffement	19 h	19 h 05	19 h 10	19 h 15	19 h 20	19 h 25
Glace	19 h 10	19 h 15	19 h 20	19 h 25	19 h 30	19 h 35
Partie	19 h 30	19 h 30	19 h 35	19 h 40	19 h 45	19 h 50

Durée des périodes :

Retard :	0 min.	5 min.	10 min.	15 min.	20 min.	25 min.
1re période	20:00	20:00	17:30	17:00	15:00	15:00
2e période	20:00	20:00	20:00	20:00	17:30	15:00
3e période	20:00	20:00	20:00	20:00	20:00	20:00

Annexe 3 Rondelle hors de la patinoire

Tout joueur défensif, tirant ou frappant la rondelle directement (sans déviation) hors de la surface de jeu à partir de sa zone défensive, résultera en une interdiction d'effectuer une substitution du joueur. Le facteur déterminant sera la position de la rondelle au moment où elle a été tirée ou frappée par le joueur fautif. La règle s'appliquera lorsque :

- Le contact avec la rondelle survient alors que celle-ci est à l'intérieur de la zone défensive et, subséquemment, quitte la surface de jeu ;
- La rondelle est tirée ou frappée dans l'enceinte du banc des joueurs ou du banc des punitions ;
- La rondelle est tirée ou frappée par-dessus la baie vitrée à l'arrière du banc des joueurs ou du banc des punitions ;

Note : La règle s'applique en tout temps, peu importe la hauteur des baies vitrées. »

Annexe 4 Dégagement hybride

Aux fins de cette règle, la ligne rouge centrale divisera la glace en deux demies. Si tout joueur ou gardien de but d'une équipe en égalité ou supériorité numérique devait frapper, tirer ou faire dévier la rondelle de sa propre moitié de la glace au-delà de la ligne de buts de l'équipe adverse, le jeu sera arrêté. En ce qui concerne les rondelles déviées, ceci ne s'applique que si la rondelle a d'abord été propulsée par l'équipe fautive.

Aux fins de cette règle, le dernier point de contact de la rondelle par l'équipe en possession sera utilisé pour déterminer s'il y a eu dégagement ou non. En fait, l'équipe en possession doit « gagner la ligne » pour que le dégagement soit annulé. « Gagner la ligne » signifie que la rondelle sur la lame du bâton et non les patins, doit faire contact avec la ligne rouge pour pouvoir annuler un dégagement possible.

Aux fins de l'interprétation de cette règle de jeu, deux questions de jugement sont impliquées lors d'un « dégagement ». La juge de lignes doit d'abord déterminer si la rondelle traversera la ligne des buts. Lorsque la juge aura pris une décision, le dégagement sera appelé, ou non, lorsqu'elle identifiera laquelle des joueurs (offensive ou défensive) sera la première à toucher à la rondelle. Cette décision de la juge de lignes sera prise, au plus tard, au moment où le premier joueur atteindra le point de mise en jeu, les patins de le joueur étant le facteur principal. Si la rondelle devait être tirée de façon telle qu'elle voyage autour de la bande et/ou qu'elle revienne vers les points de mise en jeu, la même procédure sera utilisée de sorte que la juge de lignes devra déterminer, dans une distance similaire, lequel des deux joueurs aurait été le premier à toucher à la rondelle.

Aux fins de clarification, le facteur déterminant est de savoir quel joueur aurait été la première à toucher à la rondelle et non le premier joueur à atteindre un des points de mise en jeu. Si la course vers la rondelle devait être si serrée pour déterminer quel joueur aurait être le premier à atteindre les points de mise en jeu, le dégagement sera signalé.

S'il n'y a pas de course pour la rondelle, le dégagement ne pourra pas être appelé tant qu'un joueur à la défensive ne traverse pas sa ligne bleue défensive et que la rondelle traverse la ligne des buts.

Une rondelle qui frappe ou dévie sur une officielle n'annule pas automatiquement un dégagement potentiel.

Une équipe responsable d'un dégagement refusé ne pourra procéder à des changements de joueurs avant que la mise au jeu soit complétée. Cependant, une équipe sera autorisée à renvoyer son gardien de but sur la glace si ce dernier avait été remplacé par un attaquant supplémentaire, à remplacer un joueur blessé ou lorsqu'une punition affectant le nombre de joueurs permis sur la glace est décernée.

Le moment où la rondelle quitte le bâton du joueur de l'équipe fautive sera le point qui déterminera quels sont les joueurs présents sur la glace.

Annexe 5 Protocole de match

Avant-match

1. Lorsque les joueurs embarquent sur la patinoire, ils doivent aller s'installer sur la ligne de but au fond de la patinoire.
2. L'annonceur maison souhaite la bienvenue à la partie et annonce les alignements partants de chacune des équipes, en débutant par l'équipe qui visite et ensuite l'équipe receveuse.
3. Lorsqu'ils sont nommés, les joueurs annoncés se déplacent de la ligne des buts vers leur ligne bleue respective.
4. Une fois les deux alignements partants présentés, le reste des équipes rejoignent leurs coéquipiers partants sur la ligne bleue.
5. L'hymne national du Canada est joué.

Après-match

Le collège hôte a la tâche de désigner, de façon objective et neutre, les trois (3) étoiles de la partie. L'annonceur annonce le choix des trois (3) étoiles et les trois (3) étoiles sont indiquées dans Spordle.

Tout changement aux protocoles pour une occasion spéciale doit être approuvé par le commissaire et l'autre collège concerné (ex.: cérémonie pour souligner les finissantes lors de la dernière partie).

Annexe 6 Bris d'égalité

En cas d'égalité au classement, on départage les équipes en égalité en se basant sur les critères indiqués ci-après. Chaque critère étant utilisé dans l'ordre noté, successivement et séparément, jusqu'à ce qu'une équipe obtienne un avantage. Cependant, dans l'hypothèse d'un calendrier déséquilibré, l'article 1 ne s'applique pas et le départage doit s'effectuer à partir de l'article 2.

1. L'équipe qui a obtenu le plus grand nombre de victoires en temps réglementaire et en prolongation (VRP) au calendrier régulier.
2. L'équipe qui a le plus grand nombre de victoires dans les matchs disputés entre les équipes en cause, uniquement si elles ont joué le même nombre de matchs entre elles.
3. L'équipe qui a le plus grand (haut) quotient entre les points pour et les points contre dans les matchs impliquant les équipes en cause.
4. L'équipe ayant encaissé le plus petit total de points contre elle dans l'ensemble des matchs de la saison régulière.
5. L'équipe qui a le plus grand (haut) quotient entre les points pour et les points contre dans l'ensemble des matchs de la saison régulière.
6. Dans tous les calculs de points pour et contre, on ne considère pas les points pour et contre des matchs gagnés ou perdus par défaut.
7. Si plus de deux (2) équipes sont en égalité, la même procédure est employée jusqu'à ce que toutes les équipes en égalité aient été départagées.
8. Un match suicide est disputé entre les équipes, si le temps le permet, sinon les équipes sont départagées par tirage au sort.
9. Pour appliquer ce règlement de bris d'égalité, vous devez suivre les procédures suivantes:
 - a. Lorsque deux équipes sont à égalité, les critères de bris d'égalité sont appliqués les uns après les autres jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.
 - b. Lorsque trois équipes ou plus sont à égalité, les critères de bris d'égalité sont appliqués les uns après les autres jusqu'à ce que toutes les équipes soient classées.
 - c. S'il y a égalité entre les équipes X, Y et Z et que le critère "b" réussit à déterminer X comme la première, Y comme la deuxième et Z comme la troisième, alors aucun autre critère ne doit être appliqué. L'égalité est brisée.
 - d. Cependant, si le critère "b" détermine le classement d'une des équipes, les équipes qui sont encore à égalité seront classées en utilisant le critère «c» et ainsi de suite. Ne revenez pas au critère «a». Passez aux critères suivants en utilisant les résultats des équipes X, Y et Z pour tous les critères.