



**HOCKEY UNIVERSITAIRE MASCULIN DIVISION 2**  
**RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES**  
**Saison 2025-2026**

Mis-à-jour : 2025-06-06

## 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.....	1
2.2.	Durée des parties (modifié) .....	1
2.3.	Échauffement.....	2
2.4.	Temps d'arrêt entre les périodes .....	2
2.5.	Vestiaires.....	2
2.6.	Retard .....	2
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 .....	3
2.12.	Alignement des équipes .....	4
2.13.	Personnel de partie.....	4
2.14.	Statistiques en cas d'inadmissibilité.....	4
2.15.	Heure des parties .....	4
Article 3	Admissibilité et bourses.....	5
3.1.	Général.....	5
3.2.	Bourses d'études sportives .....	5
Article 4	Règlements de fonctionnement .....	5
4.1.	Formule de compétition – Saison régulière.....	5
4.2.	Formule de compétition – Séries éliminatoires .....	5
4.3.	Points au classement .....	5
Article 5	Officiels.....	5
5.1.	Hockey Québec .....	5
5.2.	Répartition.....	5
5.3.	Officiels mineurs.....	6
Article 6	Philosophie de la ligue .....	6
6.1.	Éthique sportive .....	6
Article 7	Partie des étoiles .....	6
7.1.	Processus de sélection .....	6
Article 8	Échéancier des alignements .....	6

Article 9	Camps .....	6
9.1.	Séance d'évaluation .....	6
Article 10	Transmission des résultats .....	7
Article 11	Échange de la vidéo de la partie .....	7
Article 12	Priorité aux activités de la ligue .....	7
Article 13	Rencontre d'entraîneurs .....	7
Annexe 1	Délais en cas de retard .....	11
Annexe 2	Rondelle hors de la patinoire.....	12
Annexe 3	Dégagement hybride .....	13
Annexe 4	Protocole de match .....	14

## 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 universitaire 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), lors de deux (2) parties sur la route nécessitant un coucher, 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.

### 2.2. 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 (modifié)

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 il y aura **une** période 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. **Si l'égalité persiste, il y aura passage de la surfaceuse après la période de surtemps, 15 minutes de jeu à quatre (4) vs quatre (4), et si aucun but n'est marqué, 15 minutes à trois (3) vs trois (3). Dans l'éventualité où aucun but n'est marqué, la fusillade sera utilisée pour déterminer l'équipe gagnante.** 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.

Sanction : Pénalité de 10 minutes (C-98) pour chacun des joueurs restant sur 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.

Dans le cas où un joueur se voit donner une pénalité dans le cadre de l'article 2.4.2 de cette réglementation, celui-ci ne pourra pas être rayé de l'alignement

### **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 universitaire 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 :

- Habillage : 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 3.

## 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 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> 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 <sup>ère</sup> offense	2 <sup>e</sup> offense	3 <sup>e</sup> offense
Mise en échec par derrière	A40+D40	1 partie	2 parties	Ind. + CD
A40+D40 1 <sup>ère</sup> et 2 <sup>e</sup> période = expulsion de la partie, pas de suspension sauf à compter de la 3 <sup>e</sup> 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 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.

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-chronométrateur\*
- (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 et bourses**

#### **3.1. Général**

Les règles d'admissibilité sont celles du secteur universitaire du RSEQ.

#### **3.2 Bourses d'études sportives (BÉS)**

Aucune bourse d'étude sportive ne peut être attribuée.

### **Article 4 Règlements de fonctionnement**

#### **4.1. Formule de compétition – Saison régulière**

Nombre d'équipes : 4 équipes

Nombre de parties : 16

#### **4.2. Formule de compétition – Séries éliminatoires**

½ finale : Série 2 de 3 (1 vs. 4, 2 vs. 3)

Finale : Série 2 de 3

#### **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 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 8 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)
- 72 heures avant la première partie : Remettre le formulaire d'engagement signé au RSEQ
- 10 janvier – 23h59 : Date limite de libération d'un joueur
- 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 9 Camps**

### **11.1. 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 l'université qui tient la séance en vue de la prochaine saison régulière. Cela exclut aussi ceux qui sont déjà liés à une autre université (lettre d'intention ou participation à une saison précédente). Dans ce dernier cas, deux universités peuvent cependant s'entendre préalablement pour donner un essai à un joueur.

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

### **Article 10 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 11 Échange de la vidéo de la partie**

Toutes les parties (saison régulière, éliminatoires, parties hors-concours intra-ligue) doivent être filmées par l'équipe hôte. La vidéo devra 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.

### **Article 12 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 13 Rencontre d'entraîneurs**

Deux (2) rencontres d'entraîneurs auront lieu chaque année.

Les entraîneurs ont, entre autres, les responsabilités 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 universitaire.
- Présence aux événements de la ligue, notamment la partie des étoiles et la remise des mérites.

## Annexe 1 Délais en cas de retard

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

<b>Retard :</b>	<b>0 min.</b>	<b>5 min.</b>	<b>10 min.</b>	<b>15 min.</b>	<b>20 min.</b>	<b>25 min.</b>
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 :

<b>Retard :</b>	<b>0 min.</b>	<b>5 min.</b>	<b>10 min.</b>	<b>15 min.</b>	<b>20 min.</b>	<b>25 min.</b>
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 2 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 3 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 du 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 4 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 coéquipières partantes sur la ligne bleue.
5. L'hymne national du Canada est joué.

### Après-match

L'université 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 université concernée (ex.: cérémonie pour souligner les finissantes lors de la dernière partie).