



LIGUE DE HOCKEY D'EXCELLENCE DU QUÉBEC

**Pour l'accès au développement et à la performance
sportive et académique**

**RÈGLES SPÉCIFIQUES
SAISON 2025-2026
VOLET MASCULIN**

M13 AAA – AAA ÉLITE

M15 AAA – AAA ÉLITE

M17 AAA

RÉVISÉ SEPTEMBRE 2025



Mission de Hockey Québec

Assurer, comme leader, l'encadrement du hockey sur glace en priorisant le développement, la promotion, l'application et le suivi des programmes tout en favorisant le développement de la personne.

TABLE DES MATIÈRES

1. INTRODUCTION	4
UNE LIGUE DE HOCKEY EXCELLENCE DU QUÉBEC	4
OBJECTIFS	4
SAISON DES ÉQUIPES AAA ET AAA ÉLITE ET M17 AAA	4
DÉVELOPPEMENT	4
2. GÉNÉRALITÉS	5
2.01 PRINCIPES	5
2.02 CHANDAILS	5
2.03 GARDIEN DE BUT	5
2.04 CASQUES	5
2.05 SURFACEUSE	5
2.06 VESTIAIRE DES OFFICIELS	5
2.07 COMMUNICATIONS	6
2.08 AGENT DE JOUEUR	6
3. MATCHS PRÉPARATOIRES ET/OU HORS-CONCOURS	6
3.01 OFFICIELS RÉGIONAUX	6
3.02 HONORAIRES DES OFFICIELS	6
3.03 BESOIN D'OFFICIELS (PROCÉDURE)	6
3.04 DEMANDE DE MATCHS HORS CONCOURS	6
3.05 ACTIVITÉS DE DÉBUT DE SAISON	6
4. ENTRAÎNEURS	6
4.01 RESPONSABILITÉ	6
4.02 QUALIFICATIONS REQUISES	7
4.03 TENUE VESTIMENTAIRE	7
5. ENREGISTREMENT DES MEMBRES	7
5.01 ENREGISTREMENT D'UN MEMBRE	7
5.02 RESPONSABILITÉ	7
5.03 PROCÉDURE – ENREGISTREMENT D'ÉQUIPE	7
5.04 ÉLIGIBILITÉ DES MEMBRES	7
5.05 JOUEURS MINIMUM SIGNÉS AVANT LE PREMIER MATCH	7
6. FEUILLE DE MATCH	8
6.01 FEUILLE DE MATCH EN LIGNE	8
6.02 FORCE MAJEURE - FEUILLE DE MATCH PAPIER	8
6.03 GARDIENS, CAPITAINE ET ASSISTANTS - FEUILLE DE MATCH PAPIER	8
6.04 JOUEUR AFFILIÉ - FEUILLE DE MATCH PAPIER	8
6.05 MEMBRE SUSPENDU - FEUILLE DE MATCH PAPIER	8
6.06 SIGNATURE DE L'ENTRAÎNEUR - FEUILLE DE MATCH PAPIER	8
6.07 DÉLAI - FEUILLE DE MATCH PAPIER	8





6.08	OFFICIEL HORS-GLACE.....	9
6.09	PARTICIPATION À UN MATCH	9
6.10	NUMÉRO DE CHANDAIL.....	9
6.11	SUIVI DES SUSPENSIONS	9
7.	DÉROULEMENT DES MATCHS.....	9
7.01	DURÉE DES MATCHS ET TEMPS DE RÉSERVATION DE GLACE	9
7.02	ÉCHAUFFEMENT	10
7.03	POIGNÉE DE MAIN	10
7.04	REPOS.....	10
7.05	FIN DU MATCH	10
7.06	MATCH LÉGAL.....	10
7.07	FIN DU MATCH (JOUEURS AU BANC).....	11
7.08	RÉSULTAT DU MATCH ET FEUILLE DE MATCH.....	11
7.09	TEMPS D'ARRÊT	11
7.10	ABSENCE À UN MATCH	11
7.11	NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS.....	11
7.12	DÉLAI OU RETARD À UN MATCH SANS FORCE MAJEURE	11
	DÉLAI OU RETARD À UN MATCH DÛ À UNE SITUATION DE FORCE MAJEURE	11
7.13	PRÉSENCES MÉDICALES À UN MATCH.....	12
8.	CHANGEMENT DE MATCH.....	12
8.01	MATCH ANNULÉ	12
8.02	DEMANDE DE CHANGEMENT DE MATCH	12
8.03	DATE LIMITE DE REPRISE D'UN MATCH	13
8.04	ANNULLATION DE MATCH DUE À LA MAUVAISE TEMPÉRATURE.....	13
9.	LE CLASSEMENT FINAL	13
9.01	TOTAL DE POINTS	13
9.02	DÉPARTAGE D'ÉGALITÉ - Réf. : Article 9.8 H.Q.....	13
10.	LES CHAMPIONNATS PROVINCIAUX.....	14
10.01	LES CHAMPIONNATS PROVINCIAUX.....	14
11.	DISCIPLINE.....	15
11.01	DÉCISION (1re ÉTAPE).....	15
11.02	RÉVISION (2E ÉTAPE)	15
11.03	APPEL (3E ÉTAPE)	15
ANNEXE 1.	Politique de visionnement des vidéos de la LHEQ saison 2025-2026	16
	Obligation de filmer les matchs de la LHEQ.....	16
	Types d'infractions	16
	Délai de dépôt de la demande.....	16
	Montant exigé.....	16
	Procédure à suivre :.....	16
	La décision	16
ANNEXE 2.	Procédure à suivre pour le début de chaque match de la LHEQ saison 2025-2026	18
	RÔLE DU GOUVERNEUR DE LA FRANCHISE LOCALE.....	18
ANNEXE 3.	Procédure pour corrections à la feuille de pointage 2025-2026.....	19
ANNEXE 4.	Grille des amendes 2025-2026.....	20
ANNEXE 5.	Grille des points 2025-2026	21





1. INTRODUCTION

UNE LIGUE DE HOCKEY EXCELLENCE DU QUÉBEC

La Ligue de hockey excellence du Québec voit le jour en partie grâce aux recommandations formulées à la suite du Sommet du hockey québécois du mois d'août 2011. La première année d'opération a eu lieu en 2013-2014.

OBJECTIFS

Favoriser le plein développement des joueurs élités au Québec.

La mise en place de ce projet permet de :

- Réduire les écarts en termes de maturité, surtout aux niveaux M13 et M15;
- Aux joueurs de se surpasser dans un niveau de compétition approprié à son développement;
- À un grand nombre de joueurs de bénéficier d'un encadrement de qualité, en fonction des écarts de maturité physique qui sont présents lors de l'adolescence et permettre aux joueurs à maturité tardive de demeurer en lien avec le programme de chacune des franchises.

SAISON DES ÉQUIPES AAA ET AAA ÉLITE ET M17 AAA

La saison des équipes AAA, AAA Élite et M17 AAA se déroulera à l'intérieur d'un cadre bien précis. Le nombre d'entraînements sur et hors glace ainsi que le nombre de matchs à jouer durant une saison sont définis à l'intérieur du cahier de charge de la LHEQ. Toutes les équipes de la LHEQ y sont assujetties.

DÉVELOPPEMENT

L'accent sera mis sur l'évaluation et l'accompagnement. Trois (3) évaluations des joueurs seront faites et les directeurs techniques de franchises seront appelés à faire le suivi dans le but de s'assurer que ces évaluations servent au développement de chaque joueur individuellement.

Pour leur part, les entraîneurs des équipes AAA, AAA Élite et M17 AAA seront accompagnés (relation d'aide) par Hockey Québec conjointement avec les directeurs techniques de franchises.

Un tel projet d'envergure nécessite l'implication de tous les intervenants : administrations régionales, franchises et les intervenants impliqués directement avec les joueurs. Grâce à la qualité des intervenants, Hockey Québec est confiante que la LHEQ mène à un développement optimal des joueurs québécois.

Nous vous souhaitons une excellente saison. Tous pour un même but!

Les membres du Comité d'opérations.

HOCKEY QUÉBEC
Maison du Loisir et du Sport
7665, Boul. Lacordaire
St-Léonard, QC H1S 2A7
514-252-3079 bur.
514-252-3158 fax
Courriel: info@hockey.qc.ca
Site Internet: www.hockey.qc.ca



2. GÉNÉRALITÉS

2.01 PRINCIPES

Les règles spécifiques s'appliquent à la Ligue de hockey excellence du Québec (M13, M15 AAA et AAA ÉLITE ainsi que M17 AAA) de Hockey Québec.

Les règles spécifiques de la Ligue viennent s'ajouter ou préciser les règlements administratifs de Hockey Québec et les Règles de jeu officielles de Hockey Canada.

Tous les membres y sont assujettis comme ils sont assujettis à ceux de Hockey Québec et Hockey Canada.

2.02 CHANDAIS

L'équipe locale devra porter son chandail foncé. L'équipe visiteuse portera le chandail pâle. Advenant que les deux (2) équipes aient la même couleur de chandail, l'équipe locale devra changer de chandail.

Toutes les équipes de la LHEQ doivent obligatoirement arborer le **nouveau** logo de la Ligue de hockey d'excellence du Québec sur leurs chandails, le nom des joueurs dans le dos.

2.03 GARDIEN DE BUT

2.03.1 Dans le cas où un des deux (2) gardiens de but oublie son chandail, seul le gardien de but substitut pourra porter un chandail d'une autre couleur. Toutefois, s'il est appelé à remplacer le gardien de but partant, il devra alors changer avec ce dernier afin de porter la même couleur que ses coéquipiers. De plus, une punition mineure pour avoir retardé la joute sera imposée à l'équipe fautive.

2.03.2 La bavette protectrice est obligatoire pour les gardiens de but.

2.04 CASQUES

Toutes les équipes devront avoir, pour le 1^{er} novembre, les casques aux couleurs de l'équipe. Seuls les joueurs affiliés n'auront pas l'obligation de porter les casques de la même couleur. Le gouverneur de la franchise devra confirmer au directeur des opérations la réalisation de cette règle par courriel.

2.05 SURFACEUSE

Personne, y compris les officiels, n'a le droit de sauter sur la glace avant la sortie de la surfaceuse. Les joueurs et officiels doivent attendre que les portes de sortie de la surfaceuse soient complètement fermées.

2.06 VESTIAIRE DES OFFICIELS

Il est strictement interdit à tout membre d'une équipe, association ou franchise, d'entrer dans le vestiaire des officiels.



2.07 COMMUNICATIONS

Chaque franchise devra nommer un ou une responsable des communications. De plus, les coordonnées du responsable devront être communiquées à Mme Diane Ouellet par courriel (communicationsLHEQ-M@hockey.qc.ca).

2.08 AGENT DE JOUEUR

Aucun agent de joueur certifié par la NHLPA ou son représentant ne peut être impliqué directement avec une franchise.

3. MATCHS PRÉPARATOIRES ET/OU HORS-CONCOURS

3.01 OFFICIELS RÉGIONAUX

Les équipes doivent obligatoirement utiliser des officiels régionaux pour les matchs préparatoires et/ou hors concours. Les officiels régionaux doivent être disponibles dès l'ouverture des camps d'entraînement.

3.02 HONORAIRES DES OFFICIELS

Les officiels doivent être rémunérés en fonction du mode de paiement déterminé par chaque région.

3.03 BESOIN D'OFFICIELS (PROCÉDURE)

Pour réserver des officiels, le gouverneur doit communiquer directement avec l'assignateur régional.

3.04 DEMANDE DE MATCHS HORS CONCOURS

Toutes équipes désirant jouer des matchs hors concours pendant la saison doivent obligatoirement avoir la permission du directeur des opérations de la LHEQ. De plus, si les matchs sont contre des équipes à l'extérieur du Québec, autres provinces canadiennes, aux États-Unis ou des équipes outre-mer, en plus du directeur des opérations de la LHEQ, vous devez faire la demande de permis de voyage dans les délais prescrits via la responsable à Hockey Québec, Madame Carole Baril (cbaril@hockey.qc.ca).

3.05 Activités de début de saison

Un maximum de 8 matchs hors-concours sera autorisé selon les paramètres suivants :

- **Deux (2) matchs obligatoires selon la grille remise par la ligue. La Côte-Nord et l'Abitibi sont exclues de cette directive.**

4. ENTRAÎNEURS

4.01 RESPONSABILITÉ

L'entraîneur-chef est responsable de son équipe en tout temps de l'application des Règles de jeu officielles de Hockey Canada, des règlements administratifs de Hockey Québec, des règlements spécifiques de la Ligue, de même que de l'encadrement de son équipe sur la glace et hors glace.





4.02 QUALIFICATIONS REQUISES

Veillez-vous référer aux règlements administratifs de Hockey Québec, article 3.2

4.03 TENUE VESTIMENTAIRE

Les entraîneurs doivent avoir une tenue vestimentaire convenable, une tenue de ville est minimalement requise.

5. ENREGISTREMENT DES MEMBRES

5.01 ENREGISTREMENT D'UN MEMBRE

Avant de pouvoir participer aux activités d'une équipe, toute personne doit être un membre dûment enregistré ou préenregistré dans HCR. (Réf : Article 2.1.3 H.Q.)

5.02 RESPONSABILITÉ

Avant de pouvoir participer aux activités de la Ligue, il est de la responsabilité de l'équipe de s'assurer que tous les membres sous sa juridiction soient enregistrés dans HCR.

5.03 PROCÉDURE – ENREGISTREMENT D'ÉQUIPE

Avant le premier match de la saison régulière d'une équipe et durant la saison, il est de la responsabilité de l'équipe de remplir le formulaire d'équipe ou de le modifier. Le formulaire d'enregistrement doit être approuvé par la région.

Avant le premier match	Réf : Article 5.1.1 H.Q.	Enregistrement des joueurs
10 janvier	Réf : Article 5.8.3 H.Q.	Date limite de libération
15 janvier	Réf : Article 5.6.5 H.Q.	Date limite joueur affilié
10 février	Réf : Article 5.3.4 H.Q.	Date limite nouveau joueur

5.04 ÉLIGIBILITÉ DES MEMBRES

Sur demande, l'équipe doit fournir au bureau de la Ligue, les documents nécessaires afin de prouver l'éligibilité d'un membre, et ce, dans un délai de 48 heures.

À défaut de quoi, l'équipe fautive perdra le match et d'autres sanctions pourront être imposées, tel que l'application des règlements sur l'admissibilité d'un membre décrit à l'article 2.3 du livre des Règlements administratifs de Hockey Québec.

5.05 JOUEURS MINIMUM SIGNÉS AVANT LE PREMIER MATCH

Une équipe AAA – AAA Élite et M17 AAA doit avoir sur son formulaire de composition officielle d'équipe au moins quinze (15) joueurs signés et deux (2) gardiens de but signés. (Réf. : Article 5.3.2 H.Q.)



6. FEUILLE DE MATCH

6.01 FEUILLE DE MATCH EN LIGNE

La feuille de match directement en ligne sera utilisée dans la LHEQ. L'outil SPORDLE – Entraîneur alignement sera celui utilisé. Le droit d'accès à la plateforme sera donné par le responsable statistique de la ligue. En cas de problématique vous devez contacter celui-ci par courriel statslheq@hockey.qc.ca. Avant le match, l'entraîneur devra approuver son alignement officiel via Spordle au moins 30 minutes avant le début de celui-ci. Il devra y indiquer, le gardien partant, les joueurs suspendus et/ou blessés ainsi que les JA (joueurs affiliés) selon le cas. L'officiel hors glace devra aller se procurer l'alignement des deux (2) équipes de 15 à 30 minutes avant le match pour y apporter les changements appropriés.

6.02 FORCE MAJEURE - FEUILLE DE MATCH PAPIER

En cas de force majeure ou d'impossibilité d'utiliser la feuille de match en ligne. Tous les prénoms, noms et numéros (par ordre numérique) des joueurs présents doivent être indiqués sur la feuille de match au complet. Les joueurs absents doivent également être bien identifiés sur la feuille de match. Les étiquettes informatisées blanches peuvent être utilisées et apposées sur chacune des cinq (5) copies des feuilles de pointage.

6.03 GARDIENS, CAPITAINE ET ASSISTANTS - FEUILLE DE MATCH PAPIER

L'entraîneur devra identifier le gardien de but sur la feuille de match en encerclant le numéro de ce dernier. De plus, le capitaine et les assistants doivent être signalés par la lettre correspondante (C ou A) à l'endroit approprié sur la feuille de match. (Réf : Article 2.4 H.C.)

6.04 JOUEUR AFFILIÉ - FEUILLE DE MATCH PAPIER

Lorsqu'une équipe utilise un joueur affilié, elle doit l'indiquer sur la feuille de match à l'endroit approprié par les initiales J.A. jusqu'à ce qu'il obtienne le statut de joueur gradué. (Réf : Article 5.6.4 H.Q.)

6.05 MEMBRE SUSPENDU - FEUILLE DE MATCH PAPIER

Le numéro et le nom de tout membre suspendu doivent apparaître sur la feuille de match à l'endroit approprié. Le nombre de match(s) à purger doit également être inscrit. (Exemple : 1 de 3)

6.06 SIGNATURE DE L'ENTRAÎNEUR - FEUILLE DE MATCH PAPIER

Avant chaque match, l'entraîneur-chef du match doit vérifier la feuille de match et signer celle-ci.

6.07 DÉLAI - FEUILLE DE MATCH PAPIER

Les équipes doivent préparer la feuille de match dans un délai raisonnable (15-30 minutes avant le match) et la remettre à l'officiel hors-glace. L'officiel hors-glace doit apporter la feuille de match au vestiaire des officiels minimalement cinq (5) minutes avant le début du match.

L'équipe receveuse a la responsabilité de fournir la feuille de match et l'équipe visiteur doit compléter la feuille de match la première.

6.08 OFFICIEL HORS-GLACE

L'officiel hors glace a la responsabilité du suivi et des procédures de soit la feuille de match en ligne ou papier. De plus, ils auront la responsabilité de la musique et des annonces (buts, passes et pénalités, etc.) lors des matchs de la LHEQ.

6.09 PARTICIPATION À UN MATCH

Tout membre est considéré avoir pris part à un match si son nom apparaît sur la feuille de match en ligne ou papier.

6.10 NUMÉRO DE CHANDAIL

Le numéro de chandail est considéré comme attribué à un joueur et doit être utilisé par le même joueur pour toute la saison. Si par malchance, un joueur doit changer de numéro pour un match, l'équipe doit indiquer sur la feuille de match en ligne ou papier le changement. Si le changement est permanent, la ligue doit en être avisée.

6.11 SUIVI DES SUSPENSIONS

Lorsqu'un membre reçoit une suspension durant un tournoi et/ou qu'une suspension est servie dans un tournoi, le responsable de l'équipe devra remplir le formulaire « Rapport de tournoi » et fournir à la ligue une copie de la feuille de match indiquant clairement que la suspension a été purgée durant celui-ci.

La ligue fera un suivi de toutes les suspensions. Elle s'assurera que celles-ci ont été servies selon les règles.

Elle gardera en mémoire toutes les suspensions non servies et elle verra à ce que celles-ci soient purgées la saison suivante.

7. DÉROULEMENT DES MATCHS

7.01 DURÉE DES MATCHS ET TEMPS DE RÉSERVATION DE GLACE

Division	Temps de jeu et réservation de glace
M13 AAA, AAA Élite et M15 AAA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 heure et 30 minutes avec aucune réfection de glace lors d'un programme simple ▪ Resurfaçage entre la 2^e et 3^e période et aux deux (2) périodes lors d'un programme double ou plus ▪ Échauffement de trois (3) minutes ▪ 3 périodes de quinze (15) minutes chronométrées ▪ La franchise locale pourra faire le resurfaçage si le temps le permet. Elle devra avertir l'équipe visiteuse de cette missive avant le début de la partie.
M15 AAA Élite et M17 AAA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 heures ▪ Resurfaçage en tout temps avant le match et entre la 2^e et 3^e période, même lors de programme double. ▪ Échauffement de cinq (5) minutes ▪ 2 périodes de quinze (15) minutes chronométrées ▪ 1 période de vingt (20) minutes chronométrées



7.02 ÉCHAUFFEMENT

La période d'échauffement débute aussitôt que les portes de sortie pour la surfaceuse sont fermées ou à l'heure prévue pour le match. Les rondelles doivent être ramassées dans le délai de trois (3) minutes ou cinq (5) minutes selon la division et la classe.

7.03 POIGNÉE DE MAIN

La poignée de main sera donnée au début du match par les 5 joueurs partants, en excluant les gardiens de but (Alignement de départ).

7.04 REPOS

L'officiel accordera un repos d'une (1) minute entre les périodes ou entre les périodes où il n'y a pas de réfection de la glace. Afficher cette consigne au tableau en favorisera l'application.

7.05 FIN DU MATCH

Tous les matchs sont à finir.

Dans l'éventualité que le premier match d'un programme double se termine avant l'heure fixée, le deuxième match débutera dès que la glace sera disponible. Comme prévu, il n'y aura pas de réfection de la glace entre les deux (2) matchs, sauf dans le cas stipulé à la règle 7.01 pour le M15 AAA élite et le M17 AAA.

Dans les divisions M15 AAA élite et M17 AAA, lors de match nul après la 3^e période, il y aura prolongation de 5 minutes à 3 contre 3. Advenant qu'une équipe a une ou plusieurs pénalités à la fin du match, l'équipe adverse devra jouer à quatre (4) contre trois (3) ou cinq (5) contre trois (3).

Si l'égalité persiste, il y aura fusillade selon la règle 9.6.2 de Hockey Québec.

7.06 APPLICATION FRANC JEU EN PÉRIODE DE SURTEMPS

En cas d'égalité après 3 périodes, si une seule équipe a perdu son point Franc Jeu, elle devra débiter cette période à court d'un joueur pour une durée de deux (2) minutes. L'entraîneur peut désigner un joueur qui n'était pas sur la glace au moment de l'infraction (lire, fin de la troisième période).

Si les deux (2) équipes n'ont pas conservé leur point Franc Jeu, les équipes évolueront à trois (3) contre trois (3) en plus d'un gardien de but par équipe.

Les équipes ne changeront pas d'extrémité mais un temps de repos d'une minute est accordé avant le début de la prolongation.

Après cette période de surtemps de cinq (5) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade.



7.07 MATCH LÉGAL

Le match sera considéré comme complété si au moins deux (2) périodes complètes de jeu ont été jouées. Si le match n'est pas valide (moins de 2 périodes de complétées), ce dernier devra être repris. L'équipe locale aura la tâche de reprogrammer le match.

7.08 FIN DU MATCH (JOUEURS AU BANC)

À la fin du match, les joueurs doivent rester à leur banc respectif ou au banc de punitions et ceux qui sont sur la glace, devront se rendre immédiatement à leur banc respectif. L'officiel donnera le signal pour le retrait au vestiaire.

Considérant l'emplacement de la porte de sortie, l'officiel décidera laquelle des deux (2) équipes sera la première à quitter la patinoire.

7.09 RÉSULTAT DU MATCH ET FEUILLE DE MATCH

À la fin de chaque match, un responsable de l'équipe locale doit mettre à jour immédiatement après le match, via le site Internet, le résultat final du match ainsi que les statistiques complètes (buts, passes et punitions).

De plus, immédiatement après chaque match, l'équipe qui reçoit est responsable de faire parvenir la feuille de match au responsable des statistiques de la ligue, de façon électronique, copie numérisée, photo et/ou PDF et par la poste.

7.10 TEMPS D'ARRÊT

Pour toutes les divisions, les équipes auront droit à un (1) temps d'arrêt de 30 secondes par match.

7.11 ABSENCE À UN MATCH

Lorsqu'une équipe ne se présente pas à un match, celle-ci perd le match par défaut et une amende de 3 000\$ lui sera imposée. La situation sera soumise au Comité d'opérations de la ligue. D'autres sanctions pourraient être prises.

7.12 NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS

Une équipe qui ne se présente pas à un match avec le minimum de joueurs requis (**10 joueurs et 1 ou 2 gardiens de but**) perdra le match par défaut.

7.13 DÉLAI OU RETARD À UN MATCH SANS FORCE MAJEURE

Une équipe qui n'est pas présente à l'heure, sans situation de force majeure, prévue pour le début du match, se verra accorder un délai de 15 minutes et ce, incluant la période d'échauffement, afin qu'elle présente le nombre minimal de joueurs sur la patinoire pour débiter le match. De plus, elle devra aviser le directeur des opérations de la ligue de la situation. Une pénalité de deux (2) minutes lui est imposée pour avoir retardé le match. Après ce délai, l'équipe perd par forfait (0-1) ainsi que son point Franc Jeu.

DÉLAI OU RETARD À UN MATCH DÛ À UNE SITUATION DE FORCE MAJEURE

Une équipe qui n'est pas présente à l'heure, lors d'une situation de force majeure, devra aviser le directeur des opérations de la ligue de la situation. Celui-ci pourra décider des corrections à





apporter pour que le match ait lieu ou soit reporter le match ou l'annuler. Si le match doit être annulé sans possibilité de reprise, l'équipe perd par forfait, mais elle conserve son point Franc Jeu.

7.14 PRÉSENCES MÉDICALES À UN MATCH

La franchise locale devra obligatoirement fournir les services d'un ou une **THÉRAPEUTE ATHLÉTIQUE CERTIFIÉ(E)** ou **PHYSIO THÉRAPEUTE** lors des **matchs présaison et de saison régulière** des programmes M15 AAA, M15 AAA Élite et M17 AAA de la LHEQ.

Dans l'éventualité que les professionnels identifiés ci-dessus ne peuvent être présents, exceptionnellement et à la suite d'une confirmation du directeur des opérations, un ou une responsable en premiers soins pourra les remplacer. Ce professionnel devra :

- Connaître le Plan d'action en cas d'urgence de Hockey Canada (P.A.C.U) <http://www.hockeycanada.ca/fr-ca/Hockey-Programs/Safety/Player-Down?video=4749101970001>
- Respecter la procédure d'intervention lorsqu'un joueur doit être accompagné sur la glace lors d'une blessure;
- Donner les soins en fonction de ses qualifications;
- Effectuer les interventions appropriées.

De plus, la franchise devra s'assurer qu'un local ou un espace soit dédié aux premiers soins et que celui-ci soit accessible en tout temps. Également, une trousse de premiers soins complète doit être accessible.

Pour certifier la présence médicale à un match, le professionnel devra :

- S'identifier et se présenter auprès des deux équipes;
- S'identifier et se présenter auprès des officiels;
- Être présent en tout temps près de la patinoire.

À défaut d'avoir une présence médicale, le match ne pourra avoir lieu.

La franchise qui déroge à cette règle recevra une amende de 1000\$ pour la première (1re) offense, 1500\$ pour la deuxième (2e) offense, 2000\$ pour la troisième (3e) offense et les offenses subséquentes. En plus des amendes, l'équipe locale devra défrayer les dépenses encourues par l'équipe visiteuse et acceptées par le Comité d'Opération de la ligue.

8. CHANGEMENT DE MATCH

8.01 MATCH ANNULÉ

Aucun match ne peut être annulé pour des matchs hors-concours, échanges culturels ou tournois autres que ceux prévus.

8.02 DEMANDE DE CHANGEMENT DE MATCH

La franchise qui fait la demande doit tout d'abord s'entendre avec l'équipe adverse et par la suite, informer le responsable des horaires de la LHEQ de la nouvelle date, **heure et endroit**. Le gouverneur et/ou son céduteur devra faire le changement *sur la plateforme ou logiciel utilisé à cet effet*. La raison du changement doit être indiquée afin que le changement soit valide. Le changement sera officiel lorsque le responsable des horaires de la LHEQ aura approuvé le





changement. **En cas de conflit entre les équipes, le directeur des opérations et le responsable des statistiques de la ligue trancheront et la décision sera finale et sans appel.**

8.03 DATE LIMITE DE REPRISE D'UN MATCH

La demande de changement de match doit être réinscrite au calendrier au plus tard le **1^{er} mars 2025** et être reprise au plus tard le **18 mars 2025**. La reprise sera officielle lorsque le responsable des horaires de la LHEQ aura approuvé. Dans le cas d'un refus de reprendre un match, l'équipe fautive pourra se voir décerner une amende de 3 000\$. La situation sera soumise au Comité d'opérations de la ligue. D'autres sanctions pourraient être prises.

8.04 ANNULATION DE MATCH DUE À LA MAUVAISE TEMPÉRATURE

Une discussion entre les gouverneurs devra être faite pour connaître les conditions météorologiques et l'état des routes, le jour du match. Une décision devra être prise entre les équipes au moins 1h30 avant le départ de l'équipe visiteuse pour sa destination. Les équipes doivent informer (suivant la décision), le directeur des opérations de la LHEQ, le responsable des horaires et l'assignateur des officiels.

9. LE CLASSEMENT FINAL

9.01 TOTAL DE POINTS

L'équipe avec le plus grand nombre de points sera classée en première position et toutes les autres équipes suivent selon leur nombre de points. Voir annexe 5, pour l'attribution des points.

9.02 DÉPARTAGE D'ÉGALITÉ - Réf. : Article 9.8 H.Q.

Il est important de savoir que pour chaque tour de départage, l'objectif est d'identifier la ou les meilleures équipes. Chaque critère a pour but d'éliminer une ou des équipes jusqu'à l'atteinte de l'objectif qui est d'identifier la ou les meilleures équipes.

Lorsqu'il y a égalité au classement entre deux (2) ou plusieurs équipes, toutes ces équipes sont assujetties aux points suivants : à chaque critère, seules les équipes à égalité sont conservées jusqu'à ce que finalement un critère détermine la première équipe.

Lorsque la première équipe a été identifiée ou éliminée, un deuxième tour de départage doit être recommencé avec les équipes à égalité à partir du premier critère pour déterminer la 2e équipe si nécessaire et ainsi de suite.

Les critères sont les suivants :

- A. Le plus grand nombre de points.
- B. Le plus grand nombre de victoires.
- C. Le moins de buts contre
- D. Le plus de buts pour
- E. L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués.
- F. L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu.
- G. Par tirage au sort.





10. LES CHAMPIONNATS PROVINCIAUX

10.01 LES CHAMPIONNATS PROVINCIAUX

À DÉTERMINER



11. DISCIPLINE

11.01 DÉCISION (1re ÉTAPE)

Le responsable de la discipline pourra à la simple lecture du rapport imposer des sanctions disciplinaires.

11.02 RÉVISION (2E ÉTAPE)

Une demande de révision peut être logée au comité de discipline de la Ligue conformément aux procédures disciplinaires, prévues au chapitre 12 des règles administratives de Hockey Québec.

11.03 APPEL (3E ÉTAPE)

Une demande d'appel peut être logée au palier de discipline supérieur conformément aux procédures disciplinaires, prévues au chapitre 12 des règles administratives de Hockey Québec.

Les règles spécifiques de la ligue s'appliquent et viennent s'ajouter ou préciser les règlements administratifs de Hockey Québec ainsi que les règles de jeu officielles de Hockey Canada. Tous les membres y sont assujettis comme ils sont assujettis à ceux de Hockey Québec et Hockey Canada.

Obligation de filmer les matchs de la LHEQ

Dans les circonstances, le nombre de matchs, le nombre d'équipes ainsi que le manque de ressources font en sorte que nous ne pouvons exiger à toutes nos équipes de filmer systématiquement tous les matchs. **Cependant, tous les matchs doivent être filmés par l'équipe receveuse dans la division M17 AAA et déposés sur la plateforme TPE suite aux matchs.**

Types d'infractions

Une équipe peut faire appel à la ligue pour tout geste qui concerne la sécurité des joueurs. L'équipe peut faire une demande de visionnement pour les infractions non appelées par les officiels, et qui, selon eux, mériteraient une sanction (suspension).

De plus, une équipe peut faire une demande de visionnement si selon elle, un ou des joueurs ne méritaient pas de sanction pour le ou les gestes qu'ils leur sont reprochés.

Délai de dépôt de la demande

Chaque demande de visionnement doit être envoyée par courriel au directeur des opérations de la LHEQ (directeurLHEQ-M@hockey.qc.ca) dans les **96 heures** suivant la fin du match concerné.

Montant exigé

Chaque demande de visionnement doit être accompagnée d'une somme de **200 \$ payée par carte de crédit au bureau provincial seulement A/S de Mme Yasmine Haouchine (yhaouchine@hockey.qc.ca)**. Le montant de **200 \$** sera remboursé uniquement si l'équipe obtient gain de cause.

Procédure à suivre :

- La demande de visionnement doit être envoyée à la ligue par le gouverneur de la franchise. Celui-ci a la responsabilité d'évaluer si la demande peut être recevable avant de l'expédier à la ligue.
- La demande de visionnement devra comprendre les raisons qui motivent la demande de visionnement.
- La demande de visionnement devra comprendre l'information relative au match : la date, l'heure, le numéro du match et les équipes en présence.
- La ligue devra aviser le gouverneur de l'équipe adverse qu'une demande de visionnement a été reçue.
- La vidéo sera visionnée par un comité formé du directeur des opérations de la ligue, d'un responsable des officiels de Hockey Québec et par un ou deux (2) membres du comité des officiels provincial.
- À sa discrétion, le comité pourra consulter les différents intervenants impliqués dans le match.

La décision

Si la décision rendue par le comité n'excède pas les sanctions automatiques prévues aux règlements, la décision sera finale et sans appel.

Si le comité rend une décision qui excède les sanctions automatiques prévues aux règlements, le membre pourra faire appel au comité de discipline de la ligue.



Si le comité enlève une ou des pénalités ou change un code de pénalité qu'il juge injuste envers les joueurs, l'équipe impliquée dans la décision se verra remettre son point Franc Jeu s'il y a lieu.

Si une décision est rendue ajoutant une punition/sanction, la règle du Franc Jeu s'appliquera en conséquence.

La décision du comité de visionnement sera transmise aux gouverneurs des deux (2) franchises impliquées **dans les 72 heures suivant la réception de la demande de visionnement.**



RÔLE DU GOUVERNEUR DE LA FRANCHISE LOCALE

- **30 minutes** avant le début du match, le gouverneur de l'équipe locale doit s'assurer de la présence de tous les officiels (marqueurs, chronos, arbitres et juges de lignes).
- En l'absence du gouverneur local, nommer une personne responsable (entraîneur) pour s'assurer de la présence des intervenants.
- Si les officiels mineurs et/ou arbitres sont absents, le gouverneur doit suivre la procédure suivante :
 - **Contactez votre assignateur régional des arbitres.**
 - **Contactez le directeur des opérations de la LHEQ.**
 - **Aviser l'équipe visiteuse de la problématique.**
- Lorsque le problème est réglé, aviser le directeur des opérations de la LHEQ.
- ***Le gouverneur et/ou son remplaçant doit également s'assurer d'une présence médicale selon la nouvelle règle 7.13 des règles spécifiques de la LHEQ.***

Dans le but de s'assurer que les officiels ont été assignés à vos matchs et/ou réassignés à la suite de modifications de matchs au calendrier, nous vous suggérons de communiquer avec votre assignateur régional des arbitres une fois par semaine, s'il y a lieu.

ANNEXE 3. Procédure pour corrections à la feuille de pointage 2025-2026

Une franchise peut faire une demande de correction (buts ou passes) sur la feuille de pointage si elle considère qu'un de ses joueurs a été lésé lors d'un match de la saison régulière de la LHEQ. Pour faire une telle demande, les conditions suivantes doivent être respectées :

- La franchise doit remplir le formulaire de ***révision de buts et passes saison 2025-2026*** fourni par la ligue.
- La demande doit parvenir au **responsable des statistiques** au plus tard **96** heures après la fin du match en question.
- **La demande doit être faite par le DTF de la franchise.**
- Seul le **responsable des statistiques** de la LHEQ est autorisé à modifier une feuille de pointage.

Une personne prise à falsifier une feuille de pointage sera soumise à la règle 10.2 des règlements administratifs de Hockey Québec et son cas sera soumis au comité de discipline de la LHEQ.

ANNEXE 4. Grille des amendes 2025-2026

FEUILLES DE MATCH NON-COMPLÉTÉES DANS SPORDLE (Statistiques complètes) (24 HEURES)	50 \$ / MATCH
PAS DE NOUVEAUX ÉCUSONS LHEQ	200 \$ / SET DE CHANDAIL
NE PAS SE PRÉSENTER À UN CHALLENGE « LE TRIO HOCKEY » ET/OU À UN TOURNOI DE CLASSIFICATION À LA COUPE CHEVROLET	3000 \$ / ÉQUIPES
ABSENCE À UN MATCH DE SAISON RÉGULIÈRE	3000 \$
RAPPORT DE TOURNOI NON COMPLÉTÉ (EXTÉRIEUR DU QUÉBEC)	50 \$ / TOURNOI
FRANCHISE ABSENTE À UNE RÉUNION DE LA LIGUE	50 \$ / RÉUNION
ABSENCE À UNE ACTIVITÉ DE LA LIGUE. (EX. : Présentation de la LHJMQ au Challenge M15 AAA-Élite)	200 \$
MATCH NON-COMPLÉTÉ	200 \$ À LA FRANCHISE LOCALE
NE PAS RÉPONDRE ET/OU DONNER SUITE À UNE DEMANDE DE LA LIGUE À LA DATE EXIGÉE (ex :sondages, etc...)	100\$
AMENDES NON-PAYÉES	FRANCHISE EXCLUE DU TOURNOI DE CLASSIFICATION À LA COUPE CHEVROLET ou la COUPE CHEVROLET

ANNEXE 5. Grille des points 2025-2026

- A. Chaque équipe qui respecte la norme de base établie en minutes de punition se mérite un point additionnel au classement général. Si la norme de base en minutes de punition n'est pas respectée, l'équipe n'aura pas de point supplémentaire.
- B. Toutes les infractions aux règles de jeu encourues par les joueurs et les entraîneurs sont comptabilisées, sauf celles résultant d'un tir de punition (punition mineure seulement) **et les codes suivants : A50-A51-A52-A53-A80-A81-A82-A84-C84-A85-A87-A89-A90-A91-A92-A93-A95-A96.**
- C. Les infractions s'additionnent pour chaque équipe « au total des minutes de punitions » et chaque infraction comportant plus d'un code s'additionne également selon les équivalences suivantes :

Feuille de match		
Code	Description	Minutes de punition
Code A	Punitions mineures ou mineure de banc	2 minutes
Code B	Punitions majeures	5 minutes
Code C	Punitions d'inconduite	10 minutes
Code D	Punitions d'extrême inconduite ou grossière inconduite	10 minutes
Code E	Punitions de match	10 minutes
Code F	Tir de punition	0 minute

- D. Lorsqu'un arbitre décerne une punition de banc à un officiel d'équipe en raison de son comportement, entraînant une punition d'extrême inconduite, grossière inconduite et punition de match, cette équipe perd automatiquement son point Franc Jeu.

Codes :

- D-61 : Abus envers les officiels, conduite antisportive et inconduite
- D-62 : Se livrer à des insultes ou intimidations de nature discriminatoire
- D-66 : Inconduite grossière pour tourner le match en dérision
- D-70 : Langage, gestes abusifs et obscènes
- E-77 : Menacer de frapper ou tenter de frapper un officiel
- E-78 : Agression physique envers un officiel

DIVISION	CLASSE	VICTOIRE TEMPS RÉGLEMENTAIRES	VICTOIRE EN TEMPS SUPPLÉMENTAIRES OU FUSILLADE	NUL	DÉFAITE EN TEMPS SUPPLÉMENTAIRES OU FUSILLADE	DÉFAITE EN TEMPS RÉGLEMENTAIRES	MINUTES DE PUNITIONS FRANCS JEU	POINTS FRANCS JEU
M13	AAA ET AAA ÉLITE	2	N/A	1	N/A	0	12 minutes et – 13 minutes et +	1 0
M15	AAA	2	N/A	1	N/A	0	16 minutes et – 17 minutes et +	1 0
M15	AAA ÉLITE	3	2	N/A	1	0	16 minutes et – 17 minutes et +	1 0
M17	AAA	3	2	N/A	1	0	20 minutes et – 21 minutes et +	1 0

Avertissement : Une seule grille Franc Jeu est en vigueur à Hockey Québec

- A. Il est important de noter que la nature de l'outil Franc Jeu doit tenir compte des points Franc Jeu autant lors de la saison régulière qu'au classement général et des séries de fin de saison.
- B. Une équipe qui ne se présente pas pour un match. (Articles 7.2.9 et 7.2.10).