



HOCKEY COLLÉGIAL MASCULIN RSEQ

Règlements spécifiques

Saison 2019-2020

MISE A JOUR : 20 JUIN 2019

PRÉAMBULE COMITÉ DE DIRECTION

Le comité de direction est composé de;

- Directeur responsable de la discipline
- Coordonnateur de la ligue
- Représentant du milieu nommé par le directeur des programmes

Pouvoir décisionnel

- Gérer l'admissibilité des élèves athlètes
- Voir à l'application des mesures disciplinaires

Mandats consultatifs

- Voir aux relations avec les autres ligues et Hockey Québec
- Étudier toute problématique soulevée par les membres

COMITÉ DE LIGUE

Le comité de ligue est composé de;

- Un (1) délégué par collègue inscrit
- Un (1) représentant de Hockey Québec

Pouvoirs décisionnels

- Établir le calendrier des activités de la ligue
- Adopter les devis d'organisation des championnats

Mandats consultatifs

- Proposer les conditions de participation des équipes
- Étudier les recommandations proposées par le comité d'entraîneur
- Évaluer le programme de l'année qui se termine (rapport)
- Proposer les règlements spécifiques de la ligue

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 du secteur

Les règlements de fonctionnement des programmes sont ceux du secteur collégial du RSEQ.

ARTICLE 2 RÈGLEMENTS DE JEU SPÉCIFIQUES

2.1 Nombre de joueurs

2.1.1 Match hors-concours, saison régulière et éliminatoires – Visières

Un maximum de dix-huit (18) patineurs et deux (2) gardiens de buts peuvent s'habiller lors de chaque match. Le minimum est de quatorze (14) patineurs et deux (2) gardiens.

Un étudiant ayant signé un contrat de gardien peut jouer à une autre position, uniquement si son équipe habille deux gardiens à ce match.

Cependant, et seulement pour des raisons de force majeure (approuvées par le commissaire), lors de deux matchs sur la route nécessitant un coucher, une équipe peut aligner un seul gardien de but.

Lors des matchs hors concours, les équipes peuvent aligner vingt (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

A l'intérieur d'une saison donnée, une équipe collégiale peut signer jusqu'à un maximum de trente (30) joueurs à un contrat régulier et jusqu'à un maximum de dix-neuf (19) joueurs un contrat de joueur affilié.

2.2 Ligne rouge et lignes pour gardiens de but

La ligne rouge est utilisée exclusivement pour déterminer les infractions de dégagement. Elle n'est pas en jeu sur les passes inter zones.

Il n'y a aucune restriction territoriale en ce qui concerne le travail des gardiens de but à l'extérieur de l'enceinte.

Aucune mise en échec corporelle, volontaire ou non, n'est acceptée à l'endroit des gardiens de buts.

2.3 Durée des matchs

2.3.1 Temps réglementaire

Trois périodes de vingt (20) minutes. Le temps de glace requis est d'un minimum de 3h00 pour les parties régulières.

La cédule suivante est suivie :

- 1) échauffement de 15 minutes
2 minutes avant la fin de la période d'échauffement – le marqueur sonne la sirène
- 2) réfection de la glace (15 minutes)
- 3) 1^{re} période de 20 minutes
- 4) réfection (15 minutes)
- 5) 2^e période de 20 minutes
- 6) réfection (15 minutes)
- 7) 3^e période de 20 minutes

2.3.2 Surtemps en saison régulière et éliminatoires

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

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 du match
- L'équipe visiteur débutera la fusillade
- Les joueurs expulsés du match 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 5 contre 5 en sus du gardien de but jusqu'à ce qu'un but mette fin au match. Ce surtemps fait suite au passage de la surfaceuse après la 3^e période et entre chaque période supplémentaire. Les équipes changent de côté de la glace à chaque période supplémentaire.

2.4 Échauffement

2.4.1 L'échauffement doit débuter, après réfection, 30 minutes avant l'heure de la rencontre (durée de 15 minutes, chronométrées au tableau), suivi de la réfection de la glace.

2.4.2 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 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 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.

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

A la fin de cette période, l'entraîneur devra aviser le marqueur qui 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.

2.5 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.

2.6 Vestiaires

Dans la mesure du possible, l'équipe hôte doit rendre disponible le vestiaire soixante-quinze (75) minutes avant le début de la rencontre.

2.7 Retard

2.7.1 Si l'arbitre de la joute est en cause, le manquement doit être signalé au commissaire de la ligue. Les procédures contenues dans les règlements de secteur collégial du RSEQ doivent être suivies.

2.7.2 Une équipe en retard doit obligatoirement joindre l'organisation hôte pour aviser du délai.

2.7.3 Dès l'arrivée de l'équipe sur les lieux du match, une période de quarante-cinq (45) minutes est allouée avant le début de la partie.

2.7.4 Un match retardé doit se jouer lorsqu'un minimum de cent vingt (120) minutes de glace est disponible.

2.7.5 Pour tous les matchs, il faut assurer les minimas suivants :

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

2.7.6 Le tableau suivant doit s'appliquer dans les cas de retard.

Exemple, pour un match prévu 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.
<i>Habillement</i>	18h40	18 h 45	18 h 50	18 h 55	19 h 00	19 h 05
<i>Échauffement</i>	19 h 00	19 h 05	19 h 10	19 h 15	19 h 20	19 h 20
<i>Glace</i>	19 h 15	19 h 15	19 h 20	19 h 25	19 h 30	19 h 35
<i>Match</i>	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 min.	20 min.	17 min. 30 s	17 min.	15 min.	15 min.
2e période	20 min.	20 min.	20 min.	20 min.	17 min. 30 s	15 min.
3e période	20 min.	20 min.	20 min.	20 min.	20 min.	20 min.

2.8 Arrêt de jeu

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

2.9 Dégagement refusé jeu

Le règlement de l'IIHF sur le dégagement hybride sera en application (se référer à l'annexe 4 pour l'explicatif détaillé).

2.10 Mises au jeu

2.10.1 Suite à une pénalité

À la suite d'une pénalité, la mise au jeu se fera dans la zone défensive de l'équipe pénalisée. Cependant, il y a quatre (4) exceptions où les officiels peuvent décréter une mise au jeu à l'extérieur de la zone défensive ;

- Quand une punition est imposée après un but, la mise au jeu se fera au centre de la glace.
- Quand une punition est imposée à la fin (ou avant le début) d'une période, la mise au jeu se fera au centre de la glace.
- Quand une punition doit être imposée à l'équipe à la défensive et qu'un des deux défenseurs aux points d'appui ou tout autre joueur provenant du banc de l'équipe à l'offensive pénètrent profondément dans la zone offensive (le haut des cercles de mise en jeu étant la limite), lors d'un attroupement pendant un arrêt de jeu, la mise au jeu subséquente se fera en zone neutre à l'un des points de mise au jeu à l'extérieur de la zone de l'équipe fautive.
- Quand l'équipe non pénalisée dégage la rondelle et que le dégagement est refusé, la mise au jeu subséquente se fera en zone neutre à l'un des deux points de mise au jeu à l'extérieur de la zone de l'équipe qui a dégage la rondelle.

Veillez prendre note que lorsqu'il y a différentiel avec des punitions multiples, la mise au jeu subséquente aura lieu dans la zone de l'équipe qui se retrouve en désavantage numérique. Lorsqu'il y a des punitions multiples et qu'il n'y a pas de différentiel, la mise au jeu aura lieu au point de mise au jeu le plus près de l'endroit où a eu lieu l'arrêt de jeu.

De plus, s'il y a une substitution prématurée du gardien de but de l'équipe non fautive, le juge de lignes arrière arrêtera le jeu et la mise au jeu aura tout de même lieu dans la zone de l'équipe fautive.

2.10.2

Rondelle hors de la patinoire ou injouable

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 de 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.

2.11 Cumul de punitions dans un même match

- a) Tout joueur qui cumule quatre (4) punitions codifiées est immédiatement exclu de la partie. (VOIR ANNEXE 2)
- b) À la première offense, un avertissement est décerné au joueur et aucune suspension n'est décernée. À sa deuxième offense, une suspension automatique d'une 1 partie est décernée. Toute offense subséquente du joueur amène une suspension automatique d'une 1 partie et son cas est soumis au commissaire de la ligue.

2.12 Bagarre

Tout joueur qui participe à une bagarre est immédiatement exclu de la partie et reçoit une pénalité d'extrême inconduite.

2.13 Suspensions

2.13.1 Tableau des sanctions

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

2.13.2 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.

2.13.3 Toute suspension doit être purgée selon les dispositions suivantes :

- Suspension suite à une partie hors-concours (simple) doit être purgée dans la prochaine partie de ligue.
- Suspension suite à 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.
- Suspension suite à une partie de tournoi de ligue ou autre tournoi doit être purgée dans le tournoi; le reste des parties à purger doit être purgé dans la prochaine partie de ligue, selon la réglementation du tournoi.
- Le commissaire peut étudier toute situation problématique.

2.14 Couleurs de chandails

Matches hors concours et saison régulière 1^{re} session :

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

Saison régulière 2^e session et éliminatoires :

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

2.15 Alignement des équipes

Trente-cinq (35) minutes avant le début du match, 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 2 gardiens) ainsi que l'alignement partant du match.

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

2.16 Personnel de match

Les 11 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 et aux statistiques +/- *
- (1) Préposé à la musique
- (2) Billetterie : 1 personne au guichet *+1 personne au contrôle*
- (1) Thérapeute sportif (reconnu par Hockey Québec) *

Total : (11) tâches remplies par un minimum de 9 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.

2.17 Les statistiques en cas d'inadmissibilité

2.17.1 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.

2.17.2 Si l'équipe non fautive gagne la joute, le pointage compilé aux statistiques est celui de la partie.

2.17.3 Si l'équipe fautive gagne la joute, le pointage devient un à zéro (1 à 0) en faveur de l'équipe non fautive, pour fin de compilation du classement de cette joute.

2.18 Programme de match

Au début de chaque session et avant leur premier match de cette session, les équipes font parvenir leur alignement au RSEQ. Cet alignement sert pour le programme et non pour l'alignement officiel des parties.

2.19 Heure des matchs

- 1) L'institution doit prévoir des réservations de glace permettant la tenue de parties minimalement sur 2 jours : les vendredi soir, ou samedi ou dimanche.
- 2) Les heures de parties doivent être fixées selon les balises suivantes :
Vendredi : Début du match entre 19h00 et 21h00
Samedi : Début du match entre 12h00 et 21h00
Dimanche: Début du match entre 12h00 et 20h00
- 3) Il est permis de jouer lors des jours de semaine si les 2 équipes s'entendent.
- 4) Dans le but d'uniformiser le calendrier, les heures de début des matchs 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. Un tableau indicatif sur les heures limites selon les équipes receveuses et visiteuses se retrouve en annexe.

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 2019-2020

Âge	Année de naissance
17 ans	Joueurs nés en 2002
18 ans	Joueurs nés en 2001
19 ans	Joueurs nés en 2000
20 ans	Joueurs nés en 1999

3.2 Joueurs de 20 ans

Chaque équipe peut inscrire un maximum de cinq (5) joueurs de 20 ans sur le formulaire d'engagement. Un joueur de 20 ans doit avoir évolué dans une des équipes de la ligue l'année précédente.

3.3 Joueurs de 17 ans ou moins

Chaque équipe doit inscrire sur son formulaire d'engagement un minimum de quatre (4) joueurs de 17 ans ou moins. Elle doit en aligner trois (3) à chacun des matchs.

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 1^{er} octobre.

3.4 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 (3e) gardien de but potentiel avant le début des séries éliminatoires en présentant au commissaire de la ligue le dossier de cet athlète.

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) matchs de l'équipe collégiale durant la saison régulière.

3.5 Nouveaux joueurs - session hiver.

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 dans une autre institution secondaire ou collégiale à la session automne.*

L'étudiant doit avoir eu un statut d'étudiant régulier collégial à la session automne.

- b. *Non-étudiant dans une autre institution secondaire ou collégiale à la session automne.*

Les joueurs doivent, pour la saison 2018-2019, être nés en 1999 ou après (19 ans ou moins).

Si un joueur non étudiant admis en session d'hiver ne répond pas aux normes du règlement de la réussite scolaire pour cette même session d'hiver, l'équipe ne peut ajouter aucun joueur comme nouvel arrivant en janvier de la saison suivante.

- 3.6** Un joueur ayant signé un contrat de joueur de la ligue Junior Majeur du Québec n'est pas admissible dans une équipe collégiale au cours d'une même session même s'il quitte l'équipe Junior pour quelque raison que ce soit.

3.7 Transfert et libération

Un joueur peut faire une demande de transfert ou de libération, selon les articles pertinents des règlements du secteur collégial.

ARTICLE 4 RÈGLEMENTS DE FONCTIONNEMENT

4.1 Formule de compétition

Nombre d'équipes : douze (12) équipes divisées en trois (3) sections ;

Section Nord-Est : Alma, Champlain St.Lawrence, Sainte-Foy, Thetford

Section Centre du Québec : Champlain-Lennoxville, Laflèche, Saint-Hyacinthe, Sorel-Tracy

Section Sud-Ouest : Abitibi-Témiscamingue, André-Laurendeau, Lionel-Groulx, Saint-Laurent

Saison régulière

Nombre de matchs : trente-six (36) en saison régulière ;

Séries éliminatoires

Les dix (10) premières équipes au classement général participent aux séries éliminatoires.

Les premières positions des sections sont classées un (1) à trois (3).

Les positions quatre (4) à douze (12) déterminées par le classement général.

Ronde 1/8 de finale : série 2 de 3 (positions 7 à 10)

Ronde 1/4 de finale : série 3 de 5

Ronde 1/2 finale : série 3 de 5

Ronde finale : série 3 de 5

Un reclassement sera fait à chaque ronde.

4.2 Points au classement

En saison régulière :

- Victoire : 2 points
- Défaite en prolongation ou fusillade : 1 point
- Défaite en temps réglementaire : 0 point

4.3 Récompenses

4.3.1 Saison régulière

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

4.3.2 Championnat provincial

Une bannière et une coupe sont remises à l'équipe championne du championnat provincial. L'équipe finaliste reçoit une médaille d'argent.

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 arbitre et deux 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 matchs. Les entraîneurs peuvent également se donner la main après les matchs.

ARTICLE 7 MÉRITES INDIVIDUELS

À la fin de la saison, les entraîneurs choisissent les mérites suivants :

7.1 Équipes d'étoiles

- Les équipes soumettent leurs 7 meilleurs joueurs, dont minimalement 2 avants, 1 arrière et un gardien de but ;
- Une liste est préparée et les équipes choisissent les 6 meilleurs avants, les 4 meilleurs arrières et les 3 meilleurs gardiens, en excluant leurs propres joueurs.

À partir des votes, les équipes suivantes sont sélectionnées:

- 1^{re} équipe d'étoiles : 3 avants, 2 arrières et un gardien de but.
- 2^e équipe d'étoiles : 3 avants, 2 arrières et un gardien de but.

7.2 Mérites individuels

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

- Joueur par excellence¹
- Recrue de l'année²
- Joueur ayant la meilleure éthique sportive
- Mérite académique³
- Entraîneur de l'année

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 2020 (hiver 2019 et automne 2019).

7.3 Récompenses

Le dévoilement des lauréats se fait à la fin de la saison.

- Des fanions sont remis à tous les membres de l'équipe 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.

ARTICLE 8 MATCH 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 ÉTHIQUE SPORTIVE

Un classement de l'Éthique sportive est compilé à la fin de la saison suite à un vote des équipes. Une bannière de champion de l'Éthique sportive est remise à l'équipe lauréate.

ARTICLE 10 RENCONTRE DES ENTRAÎNEURS

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 collégiale.
- Présence aux événements de la ligue, notamment le match des étoiles et la remise des mérites.
- Être au fait de la progression académique de l'étudiant-athlète dans son cheminement pour l'obtention de son diplôme d'études collégiales.

ARTICLE 11 TRANSMISSION DES RÉSULTATS

L'équipe hôte doit inscrire le résultat du match dans l'heure suivant la fin de la rencontre, sur le site Web du RSEQ et faire parvenir par numérisation sur la plateforme S1 la feuille de match avant midi (12h) le premier jour ouvrable après celui-ci.

ARTICLE 12 ÉCHÉANCIERS

Les dates suivantes doivent être respectées :

- 72 heures avant le premier match : formulaire d'engagement et enregistrement à Hockey Canada
- 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 joueur⁴

ARTICLE 13 PLAINTES ET GRIEFS

13.1 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.

13.2 Modification aux statistiques de match

Toutes corrections aux statistiques individuelles d'un match devront être acheminées au coordonnateur avant 17h le premier jour ouvrable après le match.

ARTICLE 14 CAMPS

14.1 Camp d'entraînement pré saison

À l'intérieur de la période de recrutement, seuls les étudiants de secondaire 5 **minimalement** peuvent participer à un camp d'évaluation (sur et hors glace). À l'extérieur de la période de recrutement, un camp d'évaluation printanier s'adresse exclusivement aux joueurs ayant signé une lettre d'intention, ceux faisant déjà partie de l'équipe ou ceux inscrits au collègue responsable du camp. Aucun joueur qui participe aux activités de hockey collégial masculin RSEQ ne peut participer à un camp d'évaluation (ou sélection) d'un autre collègue pendant la saison en cours.

⁴ Est considéré comme nouveau joueur, tout joueur libéré avant le 10 janvier à 23h59 et n'ayant pas signé comme joueur avec une équipe ou tout joueur n'ayant pas signé comme joueur pour l'année en cours.

ARTICLE 15 ÉCHANGE DE LA VIDÉO DE LA PARTIE

Tous les matchs (saison régulière, éliminatoires, défi collégial, parties hors-concours intra-ligue) doivent être filmés par l'équipe hôte. La vidéo devra être téléchargée sur « HUDL » ainsi que d'être partagée à tous les membres de la ligue avant midi le prochain jour ouvrable lors des parties hors-concours intra-ligue et de saison régulière et avant midi le lendemain d'un match en séries éliminatoires.

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

ARTICLE 16 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.

ANNEXE 1



RÈGLES SPÉCIFIQUES HOCKEY COLLÉGIAL MASCULIN

HEURES LES PLUS TARDIVES POUR DÉBUT DE MATCH LE DIMANCHE

VISITEUR	ALM	CAL	LEN	CAT	LAF	CLG	SOT	CSL	CSF	STH	SLC	THE
ALM		15h00	17h00	13h00	17h00	15h00	15h00	15h00	18h00	15h00	18h00	18h00
CAL	15h00		18h00	13h00	18h00	20h00	20h00	20h00	18h00	20h00	18h00	18h00
LEN	17h00	18h00		13h00	18h00	18h00	19h00	18h00	18h00	20h00	18h00	19h00
CAT	13h00	15h00	15h00		15h00	15h00	15h00	15h00	13h00	15h00	13h00	13h00
LAF	17h00	18h00	18h00	13h00		18h00	20h00	18h00	19h00	19h00	19h00	19h00
CLG	15h00	20h00	18h00	13h00	18h00		19h00	20h00	17h00	19h00	17h00	17h00
SOT	15h00	20h00	19h00	13h00	20h00	19h00		20h00	18h00	20h00	18h00	18h00
CSL	15h00	20h00	18h00	13h00	18h00	20h00	20h00		18h00	20h00	18h00	18h00
CSF	18h00	18h00	18h00	13h00	19h00	17h00	18h00	18h00		18h00	20h00	20h00
STH	15h00	20h00	20h00	13h00	19h00	19h00	20h00	20h00	18h00		18h00	18h00
SLC	18h00	18h00	18h00	13h00	19h00	17h00	18h00	18h00	20h00	18h00		20h00
THE	18h00	18h00	19h00	13h00	19h00	17h00	18h00	18h00	20h00	18h00	20h00	

ANNEXE 2



RÈGLES SPÉCIFIQUES HOCKEY COLLÉGIAL MASCULIN PUNITIONS CODIFIÉES

Avec le bâton	Avec le corps	Diverses
A22 – Coup de bâton	A31 – Assaut	A61 – Conduite antisportive
A23 – Darder	A34 – Donner du coude	C61 – Inconduite
A24 – Six-pouces	A35 – Donner du genou	
A25 – Double-échec	A44 – Donner de la bande	
A26 – Bâton élevé	A47 – Rudesse	
	A48 – Coup à la tête	

Consignes au marqueur :

Lorsqu'un joueur écope d'une des pénalités codifiées, le marqueur inscrit le joueur dans le tableau ci-bas et note les pénalités **codifiées**; lorsque le même joueur obtient sa 4^e pénalité **codifiée**, *le marqueur doit aviser l'arbitre qui applique le règlement. S'il y a expulsion, transmettre cette fiche avec la feuille de match.*

Partie # : _____ **Date :** _____ **Aréna :** _____

Équipe locale : _____ **Couleur :** _____

#	<u>Nom</u>	<u>Pénalité #1</u>	<u>Pénalité #2</u>	<u>Pénalité #3</u>	<u>Pénalité #4</u>

Équipe visiteuse : _____ **Couleur :** _____

#	<u>Nom</u>	<u>Pénalité #1</u>	<u>Pénalité #2</u>	<u>Pénalité #3</u>	<u>Pénalité #4</u>

ANNEXE 3



RÈGLES SPÉCIFIQUES HOCKEY COLLÉGIAL MASCULIN

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 au match 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 collègue hôte a la tâche de désigner, de façon objective et neutre, les 3 étoiles de la partie. Si un journaliste est sur place, l'inviter à faire la sélection des étoiles. L'annonceur annonce le choix des 3 étoiles et les 3 étoiles sont transmises dans Spordle.

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

ANNEXE 4



RÈGLES SPÉCIFIQUES HOCKEY COLLÉGIAL MASCULIN

DÉGAGEMENT HYBRIDE (RÉFÉRENCE RÈGLE IIHF)

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 ses patins, doit faire contact avec la ligne rouge pour pouvoir annuler un dégagement possible.

Afin d'interpréter cette règle, le «dégagement» est complété dès que la rondelle traverse la ligne des buts.

Aux fins de l'interprétation de cette règle de jeu, deux questions de jugement sont impliquées lors d'un «dégagement». Le juge de lignes doit d'abord déterminer si la rondelle traversera la ligne des buts. Lorsque le juge aura pris une décision, le dégagement sera appelé, ou non, lorsqu'il identifiera lequel des joueurs (offensif ou défensif) sera le premier à toucher à la rondelle. Cette décision du 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 le 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 le premier 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 un officiel n'annule pas automatiquement un dégagement potentiel.

Tout contact inutile d'un des deux joueurs envers l'autre après le sifflet en situation de dégagement sera puni strictement.

Suite à un arrêt de jeu après un dégagement refusé, il est interdit à l'équipe fautive de faire des substitutions de joueurs avant que le jeu ne soit repris.

Si l'arrêt de jeu pour dégagement refusé coïncide avec un temps d'arrêt de l'équipe fautive, cette dernière ne peut pas faire de substitutions.

Cependant, une équipe pourra faire une substitution de joueur pour remplacer un gardien de but qui a quitté son filet pour se faire remplacer par un joueur supplémentaire, pour remplacer un joueur / gardien de but blessé ou lorsqu'une punition vient affecter la force de leur effectif.

Exemple 1

Sur une situation de dégagement par l'équipe « A », celle-ci commet une infraction nécessitant l'imposition d'une punition mineure avant ou après l'arrêt de jeu. Les deux équipes pourront effectuer des changements complets.

Exemple 2

Alors que l'équipe « B » joue en avantage numérique (5 contre 4), celle-ci effectue un dégagement refusé. Avant la reprise du jeu, le #12 de l'équipe « B » commet une infraction nécessitant une punition mineure. Les équipes joueront maintenant à 4 contre 4. Les deux équipes peuvent effectuer des changements complets.

Exemple 3

Sur une situation de dégagement refusé, un joueur de chaque équipe est pénalisé après le sifflet. Selon la règle des punitions mineures coïncidentes, les deux équipes joueront à 5 contre 5. Seul le changement pour le joueur puni de l'équipe fautive (du dégagement) sera toléré. L'équipe non fautive pourra effectuer des changements complets.

Exemple 4

Sur une situation de dégagement refusé, un joueur de l'équipe fautive (du dégagement) se voit imposer une punition d'inconduite sur la même séquence. La substitution sera permise uniquement pour le joueur puni. Tous les autres joueurs devront demeurer sur la patinoire.

La détermination des joueurs sur la glace est faite lorsque la rondelle quitte le bâton d'un joueur de l'équipe fautive. Si une équipe persiste à changer de joueurs après que cette dernière ait déblayé la rondelle et que l'arbitre ait émis un avertissement, l'arbitre donnera à l'équipe offensée une punition mineure de banc pour avoir retardé le jeu.

ANNEXE 5



RÈGLES SPÉCIFIQUES HOCKEY COLLÉGIAL MASCULIN

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.