

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES RÉGIONAUX

2023-2024



SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ

CÔTE-NORD

Table des matières

Article 1	Règlements	p. 3
Article 2	Éligibilité des joueurs	p. 3
Article 3	Composition des équipes	p. 3
Article 4	Procédure d'inscription	p. 4
Article 5	Classification des équipes	p. 5
Article 6	Règlements de jeu	p. 6
Article 7	Formule de la ligue	p. 6
Article 8	Durée des parties	p. 6
Article 9	Pointage des parties	p. 7
Article 10	Retard	p. 7
Article 11	Bris d'égalité	p. 7
Article 12	Sanctions	p. 7
Article 13	Durée des punitions	p. 8
Article 14	Arbitre	p. 8
Article 15	Responsabilité des équipes	p. 9
Article 16	Responsabilité du RSEQCN	p. 9
Article 17	Responsabilité de l'école Hôtesse	p. 9
Article 18	Costume	p. 10
Article 19	Récompenses	p. 10
Article 20	Championnat régional (séries)	p. 10
Article 21	Blessures	p. 10
Philosophie de la ligue		p. 11
Code d'éthique		p. 12

ARTICLE 1 RÈGLEMENTS

1.1 Règlements

Seront en application les règlements de la F.Q.H.G. et du réseau du sport étudiant sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique.

1.2 Juridiction

La ligue sera sous la conduite du Conseil d'administration du RSEQCN qui verra à prendre toutes décisions pour le grand profit de l'étudiant-athlète.

Les parties seront sanctionnées par le RSEQCN.

1.3 Nom

La ligue de hockey sans contact se nommera comme suit : Ligue régionale scolaire Hockey division 4 RSEQCN.

La permanence du RSEQCN assurera la liaison entre les divers intervenants et elle verra à faire appliquer les décisions du CA.

ARTICLE 2 ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS

2.1 Catégories d'âge 2023-2024

Les catégories offertes pour la ligue de hockey du RSEQCN :

Catégorie	Division	Date de naissance
M14	Division 4	Du 1 ^{er} octobre 2009 au 30 septembre 2011
M18	Division 4	Du 1 ^{er} juillet 2005 au 30 septembre 2009

2.2 Accès au championnat régional scolaire (séries)

Un joueur devra avoir joué au minimum 25 % des matchs durant l'année pour pouvoir participer au championnat (sauf en cas de blessure majeure, retour au jeu avec un papier médical), **à l'exception des gardiens de but.**

ARTICLE 3 COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

3.1 Nombre de joueurs

Maximum : 22 joueurs par équipe incluant un (1) gardien

Minimum : 8 joueurs par équipe incluant un (1) gardien

Entraîneur : un (1)

Entraîneur adjoint : un (1)

- 3.2** L'équipe peut être composée de garçons et de filles sans distinction. Dans le cas d'absence d'un gardien de catégorie D14, le gardien de la catégorie D18 est accepté pour le match.

ARTICLE 4 PROCÉDURE D'INSCRIPTION

4.1 Inscription des équipes

- 4.1.1 Les écoles doivent aviser la permanence du RSEQCN de leur intérêt à participer dans la ligue régionale scolaire de hockey lors de la réunion de début de saison afin de produire un premier portrait.
- 4.1.2 Les équipes désirant faire partie de la ligue et du championnat devront s'inscrire dans la plate-forme S1 par le biais de leur délégué-école. L'échéancier pour inscrire les équipes est le : 15 septembre.
- 4.1.3 Les responsables des écoles devront faire parvenir le montant couvrant les frais d'inscription de ligue.
- 4.1.4 Le coût d'inscription est uniforme pour toutes les équipes et en cas de déficit d'opération il serait absorbé par toutes les équipes.
- 4.1.5 Les équipes inscrites à la ligue devront participer à toutes les rencontres prévues au calendrier régulier et pour avoir accès au championnat régional scolaire, à l'exception de :
- Les écoles de Fermont
 - Les écoles de la Commission scolaire du Littoral
- Cependant, ces institutions devront faire une demande écrite à la permanence du RSEQCN avant le 31 janvier.
- Une équipe qui ne se présente pas à une rencontre ou qui se désiste en cours de saison sans raison majeure appuyée par la direction de l'institution concernée, se verra attribuer les sanctions suivantes :
- Amende de 400 \$
 - Suspension automatique à tous les autres matchs de la ligue et du championnat
- 4.1.6 L'équipe doit respecter le principe d'entité-école.
Des cas d'exception de regroupement d'écoles dans la formation d'équipes pourront être acceptés.
La demande de regroupement d'écoles devra être faite à la direction du RSEQCN et approuvée par les membres de la commission sectorielle qui se tient en début d'octobre de chaque année.
Les cas d'exception de regroupement d'écoles devront être connus de tous.

4.2 Inscription des athlètes

- 4.2.1 Est admissible tout élève athlète qui n'a pas complété un DES et qui est inscrit dans le secteur jeunesse et/ou adulte et qui respecte les critères de fréquentation à temps plein de la commission scolaire concernée dans une seule institution scolaire de niveau secondaire membre du RSEQCN.
- 4.2.2 Les équipes désirant faire partie de la ligue et du championnat devront inscrire leurs joueurs dans la plate-forme S1 par le biais de leur délégué-école. Si le joueur n'est pas inscrit sur **S1**, l'équipe perdra la partie par défaut.
- 4.2.3 En cas d'ajout, effectuer la même procédure et faire suivre l'information au coordinateur par courriel. La date et l'heure du courriel officialiseront quand un joueur a été ajouté.
- 4.2.4 Un maximum de 22 joueurs pourra être inscrit sur la liste officielle d'admissibilité en ligne au plus tard **le 15 octobre**.
- 4.2.5 Aucun athlète ne pourra être ajouté après le dernier match de l'équipe en saison régulière.

4.3 Feuille d'alignement

- 4.3.1 L'entraîneur devra remettre à l'arbitre, avant le début de la partie, la feuille d'alignement de son équipe. Seul l'alignement provenant d'admissibilité en ligne ET SIGNÉE sera accepté. Les entraîneurs des deux équipes devront signer la feuille de match adverse avant le début de la partie.
- 4.3.2 Les résultats des matchs seront inscrits dans la plate-forme S1 le jour suivant le match.

ARTICLE 5 CLASSIFICATION DES ÉQUIPES

- 5.1 Catégorie M13 Catégorie M14 Catégorie M15 Catégorie M18**
Les joueurs simple lettre uniquement sont permis dans ces catégories, aucun joueur triple lettre ni de double lettre ne sera permis dans ces catégories.

5.2 Dérogation

Le cas de sous classement (Joueur ou joueuse M15 ou M18 voulant jouer M13) sera évalué à la pièce. Une demande officielle devra être faite au coordonnateur du RSEQCN avant le 1^{er} novembre.

ARTICLE 6 RÈGLEMENTS DE JEU

- 6.1** Les règlements officiels employés lors des rencontres de ligues et du championnat régional scolaire de hockey sont ceux reconnus par Hockey Québec.
- 6.2** Les présents règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.
- 6.3** Les règlements du secteur scolaire du RSEQ doivent être respectés.

ARTICLE 7 FORMULE DE LA LIGUE

- 7.1** La ligue sera de type **D4** Le nombre de parties sera déterminé avec le nombre d'équipes, en début d'année scolaire.

ARTICLE 8 DURÉE DES PARTIES

- 8.1** Durée des parties
- Échauffement : Trois minutes
 - 1^{re} période : 10 minutes temps arrêté
 - 2^e période : 10 minutes temps arrêté
 - 3^e période : 10 minutes temps arrêté

Chaque équipe possède un temps mort par partie.

- 8.3** En tout temps, lorsque l'écart de pointage est de 7 buts et plus, on reste le score au tableau d'affichage, et ce, jusqu'à la fin de la partie. Le marqueur continue d'inscrire les points normalement sur la feuille de pointage.

8.4 Prolongation (au championnat seulement)

1— Cinq (5) minutes à cinq (5) joueurs : 4 vs 4 plus 1 gardien.

2— Fusillade à trois (3) joueurs.

3— Par la suite, fusillade à un joueur à tour de rôle, excluant les 3 premiers joueurs

NB : Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la période de surtemps n'est pas admissible à participer à la fusillade.

S'il y a pénalité :

4— Si les équipes évoluaient à quatre (4) joueurs et moins (incluant le gardien de but), alors l'équipe adverse ajoute un joueur pour obtenir l'avantage numérique pour la durée de la pénalité. (Ex : 1er pén = 4 vs 3, 2e pen = 5 vs 3)

ARTICLE 9 POINTAGE DES PARTIES

Partie gagnée : 3 points

Partie nulle : 2 points

Défaite : 1 point

Forfait : 0 point

ARTICLE 10 RETARD

10.1 Une équipe qui ne se présente pas à l'heure prévue pour le début de sa rencontre a un délai de 15 minutes afin qu'elle présente le nombre minimal de joueurs sur la patinoire. Si l'équipe arrive dans les délais demandés, la partie se jouera. (Aviser le RSEQCN en cas de retard dû à la température).

10.2 Après le délai de 15 minutes, tout retard est considéré comme une absence, l'équipe fautive perd donc par forfait et doit payer une amende de 200 \$.

ARTICLE 11 BRIS D'ÉGALITÉ

11.1 En cas d'égalité, les critères seront appliqués dans l'ordre suivant **sans revenir à un critère précédent avant d'avoir complété toutes les étapes suivantes :**

1. Plus grand nombre de victoires de la saison.
2. Plus grand nombre de victoires des équipes à égalité. (Un contre l'autre)
3. Meilleur différentiel pour l'ensemble des matchs de la saison
4. Meilleur différentiel contre » entre les équipes à égalité. (Match un contre l'autre)
5. Le but le plus rapide de la saison.

ARTICLE 12 SANCTIONS

12.1 Bagarre

Un (e) joueur (euse) qui se bat sera automatiquement suspendu pour le reste de la saison de la ligue régionale scolaire de hockey et ne sera pas accepter pour le championnat régional.

12.2 Comportement

Tout (e) joueur (euse) ou entraîneur dont le comportement ne respectera pas le code d'éthique du RSEQ sera exclu (e) de la partie en cours.

Un joueur (euse) ou un entraîneur qui est exclu d'un match pour mauvaise conduite sera automatiquement suspendu pour le match suivant.

En cas de récidive, son cas sera soumis au comité de discipline.

12.3 Boissons alcooliques et drogues

Un athlète pris en possession de boissons alcoolisées, en possession de drogues ou en état de faculté affaiblie sur un lieu de compétition (incluant vestiaires et douches) et sera suspendu pour l'année en cours des événements du RSEQCN.

Un entraîneur, un accompagnateur, un responsable de délégation, pris en possession de boissons alcoolisées, en possession de drogues ou en état de faculté affaiblie sur un lieu de compétition (incluant vestiaires et douches) sera expulsé et sera suspendu pour l'année en cours des événements du RSEQCN.

Le commissaire devra soumettre le cas le plus rapidement possible à la direction générale du RSEQCN et devra lui transmettre par écrit dans les 48 heures ouvrables après l'incident.

12.4 Trois (3) pénalités mineures dans une rencontre

Un joueur qui se voit décerner une 3^e infraction mineure dans une même rencontre est automatiquement exclu de la rencontre (cette exclusion n'entraîne pas de suspension automatique pour la prochaine rencontre). Le marqueur doit avertir l'entraîneur après la deuxième infraction mineure.

12.5 Majeurs

Lors d'une faute majeure avec expulsion, le joueur devra être suspendu à la rencontre suivante. Le cumul de deux (2) majeurs avec expulsion dans la saison, le joueur est exclu de la ligue et du championnat.

ARTICLE 13 DURÉE DES PUNITIONS

13.1 Lorsqu'il y a punition donnée à un joueur dans une période de temps arrêté, la pénalité s'écoule selon le temps de la partie.

13.2 Le joueur puni assume la totalité de sa punition. Advenant qu'un but soit marqué par l'équipe adverse, il est remplacé sur le jeu par un autre joueur de sa formation. Il pourra sortir seulement lors d'un arrêt de jeu.

ARTICLE 14 ARBITRE

14.1 Les arbitres seront assignés selon la cellule d'arbitrage respective de la région.

14.2 Les arbitres devront s'assurer de faire appliquer ces dits règlements spécifiques, en plus des règles de jeu reconnu par Hockey Québec.

ARTICLE 15 RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES

- 15.1** Les équipes doivent avoir un responsable sur place pour la bonne tenue des parties.
- 15.2** Les équipes doivent être présentes 30 minutes avant sa partie.
- 15.3** Chaque équipe doit laisser les endroits propres à leur départ.
- 15.4** Chaque équipe est responsable des joueurs de sa formation.
- 15.5** Tout manque peut entraîner des conséquences et même des amendes.

ARTICLE 16 RESPONSABILITÉ DU RSEQCN

- 16.1** Le RSEQ devra compiler et rendre le classement disponible sur internet. (diffusion.s1.rseq.ca)

ARTICLE 17 RESPONSABILITÉ DE L'ÉCOLE HÔTESSE

- 17.1** L'école hôteesse doit fournir une aire de jeu propre et appropriée au sport en cause.
- Elle doit fournir un vestiaire convenable avec des douches à proximité, lequel vestiaire pouvant être verrouillé.
 - Elle doit fournir un chronomètre convenable et le pointage visible de tous.
 - Elle doit tenir les feuilles de pointage de match sur les feuilles fournies à cet effet par le RSEQ.
 - L'école ne sera pas responsable des objets perdus, volés ou oubliés.
 - L'école hôteesse sera responsable de fournir le personnel de soutien obligatoire :
 - Responsable de plateaux
 - Marqueur/annonceur
 - Responsable premiers soins
 - L'école doit faire assigner les parties par sa cellule d'arbitrage locale.
 - L'école procèdera à l'accréditation des équipes.
 - L'école doit retourner les feuilles de matchs par la poste au RSEQ.
 - L'école hôteesse doit faire ouvrir les portes de l'arèna une heure avant chaque match.
 - L'école devra fournir l'horaire de chambres attitrées avant chaque match.

ARTICLE 18 COSTUME

18.1 Tous les joueurs d'une équipe doivent obligatoirement porter des chandails de modèle et de couleur uniforme. (Excepté le gardien de but). Les couleurs des chandails seront spécifiées sur les horaires de matchs.

18.2 L'organisation hôte ne fournit pas les rondelles, l'équipe visiteuse apporte ses rondelles.

ARTICLE 19 RÉCOMPENSES

19.1 Une bannière à l'effigie du RSEQCN sera remise à l'équipe championne des séries (championnat régional scolaire).

19.2 Des médailles seront remises aux équipes gagnantes (or, argent et bronze).

ARTICLE 20 CHAMPIONNAT RÉGIONAL (SÉRIES)

20.1 Le modèle des séries sera déterminé durant la saison, selon le nombre d'équipes intéressées et les plateaux disponibles.

ARTICLE 21 BLESSURES

21.1 Tous les cas de blessures doivent être rapportés à votre école. L'école hôte devra fournir les premiers soins.

PHILOSOPHIE DE LA LIGUE

- Donner aux athlètes des écoles participantes le moyen d'exprimer leur potentiel humain et physique dans la discipline du hockey sans contact.
- Favoriser le sentiment d'appartenance des athlètes à leur école respective en leur offrant une saine compétition.

CODE D'ÉTHIQUE DU RÉSEAU DU SPORT ÉTUDIANT

LA DIGNITÉ...

MOI, J'Y CROIS!!!

- Je conserve en tout temps mon **sang-froid** et la maîtrise de mes gestes face aux autres participants.
- J'accepte la victoire avec **modestie** sans ridiculiser l'adversaire.
- J'accepte la défaite en étant satisfait de l'**effort** accompli dans les limites de mes capacités.
- J'accepte la défaite en reconnaissant également le **bon travail** accompli par l'adversaire.

LE PLAISIR...

MOI, J'Y CROIS!!!

- Je joue pour m'**amuser**.
- Je considère la victoire et la défaite comme une **conséquence** du plaisir de jouer.
- Je considère le **dépassement personnel** plus important que l'obtention d'une médaille ou d'un trophée.

L'HONNEUR...

MOI, J'Y CROIS!!!

- Je me représente d'abord en tant qu'**être humain**.
- Je représente aussi mon **équipe**, mon **institution** et mon **association régionale de sport étudiant**.
- Je véhicule les **valeurs de mon sport** par chacun de mes comportements.
- Je suis l'**ambassadeur des valeurs du sport étudiant**.
- Je suis le **sport étudiant**.

L'ESPRIT SPORTIF... MOI, J'Y CROIS!!!

- Je respecte les **règles du jeu**.
- J'accepte toutes les **décisions de l'arbitre** sans jamais mettre en doute son intégrité.
- Je démontre un **esprit d'équipe** par une collaboration franche avec les coéquipiers et les entraîneurs.
- **J'aide les coéquipiers** qui présentent plus de difficultés.
- Je me mesure à un adversaire dans l'**équité**. Je compte sur mon talent et mes habiletés pour tenter d'obtenir la victoire.
- **Je refuse** de gagner par des moyens illégaux et par tricherie.
- **J'accepte** les erreurs de mes coéquipiers.

LE RESPECT...

MOI, J'Y CROIS!!!

- Je considère un **adversaire sportif** comme **indispensable** pour jouer et non comme un ennemi.
- J'agis en tout temps avec **courtoisie** envers les entraîneurs, les officiels, les coéquipiers, les adversaires et les spectateurs.
- J'utilise un **langage** précis sans injure.
- Je poursuis mon **engagement** envers mes coéquipiers, mon entraîneur et mon équipe jusqu'au bout.