

# RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES RÉGIONAUX D4

2025-2026



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. 8
Article 13	Durée des punitions	p. 9
Article 14	Arbitre	p. 9
Article 15	Responsabilité des équipes	p. 9
Article 16	Responsabilité du RSEQCN	p. 9
Article 17	Responsabilité de l'école Hôte	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. 10
	Code d'éthique	p. 11

## **ARTICLE 1 RÈGLEMENTS**

### **1.1 Règlements**

Seront en application les règlements de la F.Q.H.G. et du RSEQCN 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 prises en commission sectorielle.

## **ARTICLE 2 ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS**

### **2.1 Catégories d'âge 2024-2025**

Les catégories offertes pour la ligue de hockey du RSEQCN :

<b>Catégorie</b>	<b>Division</b>	<b>Date de naissance</b>
M14	Division 4	Du 1 <sup>er</sup> octobre 2011 au 30 septembre 2013
M18	Division 4	Du 1 <sup>er</sup> octobre 2007 au 30 septembre 2011
Féminin	Division 4	Du 1 <sup>er</sup> octobre 2007 au 30 septembre 2013

\*Chaque joueur évoluant au RSEQCN D4 doit être affilié à Hockey Québec.

### **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) \*obligatoirement affilié et légalement formé

Entraîneur adjoint : deux (2)

### **3.2**

L'équipe peut être composée de garçons et de filles sans distinction. Dans le cas d'absence d'un gardien de catégorie M14, le gardien de la catégorie M18 est accepté pour le match, avec approbation de la permanence du RSEQCN.

## **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 de rencontres et des matchs. Le montant de chaque rencontre et de matchs sera fixé par la permanence du RSEQCN.

4.1.4 Le coût des rencontres et des matchs est uniforme pour 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, 10 jours avant la date du premier Showcase au calendrier.

## **4.3 Feuille d'alignement**

4.3.1 Seul l'alignement provenant du RSEQCN remis en début de partie 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 au plus tard 48 heures après le match.

## **ARTICLE 5 CLASSIFICATION DES ÉQUIPES**

### **5.1 Catégorie M14-M18 et catégorie féminine**

Les joueurs simple lettre, et 2 joueurs double lettre habillés pour la partie (inscrits en début d'année, aucun changement de joueur double lettre ne sera accepté) sont permis dans ces catégories (maximum de 5 joueurs). Ces joueurs devront être connus de la permanence du RSEQCN en début d'année. Aucun joueur triple lettre ne sera permis.

### **5.2 Dérogation**

Le cas de sous classement (Joueur ou joueuse M18 voulant jouer M14) sera évalué à la pièce. Une décision sera prise à la suite de discussion entre les responsables d'équipe. Une demande officielle devra être faite au coordonnateur du RSEQCN avant le 18 octobre.

## **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 : Cinq minutes
  - 1<sup>re</sup> période : 12 minutes temps arrêté
  - 2<sup>e</sup> période : 12 minutes temps arrêté
  - 3<sup>e</sup> période : 12 minutes temps arrêté – aucune prolongation

### **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 laisse 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. Le running time sera à la discrétion de l'équipe perdante.
- 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 EN SAISON RÉGULIÈRE**

Partie gagnée : 3 points

Partie nulle : 2 points

Défaite : 1 point

Forfait : 0 point

### **POINTAGE DES PARTIES POUR LE CHAMPIONNAT**

Partie gagnée : 3 points pour une victoire en temps réglementaire

Partie gagnée : 2 points en prolongation et/ou en fusillade

Partie défaite : 1 point pour une défaite en prolongation et/ou en fusillade.

## **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 du classement des équipes pour le championnat**

### **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.

### **11.2**

#### **BRIS D'ÉGALITÉ au championnat régional scolaire**

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

## **ARTICLE 12 SANCTIONS**

### **12.1 Bagarre**

Un (e) joueur (euse) qui se bat sera automatiquement suspendu pendant trois (3) ans, et ce, pour toutes les activités auxquelles il participe au RSEQCN. Une réintégration pourra être faite un an après la suspension. Une demande devra être formulée au RSEQCN et l'athlète devra avoir fait des ateliers de gestion de la colère (gérer par l'école) et devra rencontrer le comité de discipline.

### **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<sup>e</sup> 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. Si le joueur cumule deux (2) majeurs avec expulsion dans la saison, celui-ci sera 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 les 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 le site internet. ([diffusion.s1.rseq.ca](http://diffusion.s1.rseq.ca))

## **ARTICLE 17 RESPONSABILITÉ DE L'ÉCOLE HÔTESSE**

**17.1** L'école hôte 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 hôte 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 procédera à l'accréditation des équipes.
- L'école doit retourner les feuilles de matchs (par la poste) au RSEQ.
- L'école hôte doit faire ouvrir les portes de l'aréna 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 seront inscrites sur les feuilles de match.

**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 du championnat régional scolaire (à condition qu'il y ait 3 équipes ou plus).

**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 inscrites (à confirmer avant le 1<sup>er</sup> février) 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.