



RÉGLEMENTATION  
SPÉCIFIQUE

HOCKEY SANS CONTACT  
2011-2012

DIVISION 3

## **Article 1 Éligibilité des joueurs**

### 1.1 Catégorie d'âge

Catégorie	Âge pour la saison 2011-2012
Juvenile	du 1 <sup>er</sup> juillet 1993 au 30 septembre 1996
Cadette	du 1 <sup>er</sup> octobre 1996 au 30 septembre 1997
Benjamine	du 1 <sup>er</sup> octobre 1997 au 30 septembre 1999

**Aucun surclassement n'est permis.**

**Tout joueur double lettre et espoir est exclu de cette ligue. Seuls les joueurs des catégories A, B, C (Classe maison) sont éligibles.**

### 1.2 Modalités d'inscription

- 1.2.1 Chaque équipe devra faire l'inscription de tous ses joueurs et de son entraîneur **AVANT LE DÉBUT DE LA PREMIÈRE PARTIE** du calendrier, dans le logiciel d'admissibilité en ligne.
- 1.2.2 Toute équipe ayant aligné un nouveau joueur dont l'inscription ne serait pas inscrite dans le logiciel d'admissibilité en ligne avant le début de la première rencontre, perdra celle-ci par forfait.
- 1.2.3 Aucune nouvelle inscription ne sera admise après la date limite fixée par la ligue soit 75% du calendrier de la saison régulière.

## **Article 2 Règlements de jeu**

### 2.1 Règlements de jeu

- 2.1.1 Les règlements de jeu seront ceux qui sont régis par Hockey Québec sauf dispositions contraires prévues dans la réglementation spécifique de l'ARSER.
- 2.1.2 Les règlements spécifiques auront préséance sur les règlements officiels.
- 2.1.3 La ligne rouge n'est pas considérée.

### **Article 3 Composition de la délégation**

#### 3.1 Nombre de joueurs

Maximum : 20 joueurs par équipe incluant un (1) gardien

Minimum : 12 joueurs par équipe incluant un (1) gardien

Entraîneur : un (1)

Entraîneur adjoint : Deux (2) maximum derrière le banc les autres dans les estrades

3.2 Le nombre minimal de joueurs aptes à jouer pour débiter la première partie est de 12 incluant un (1) gardien.

3.3 Pour les parties subséquentes, le nombre minimal de joueurs aptes à jouer est de 11 incluant un (1) gardien.

3.4 Chaque équipe peut inscrire jusqu'à 20 joueurs incluant deux (2) gardiens sur la feuille de match et seuls ces joueurs peuvent participer à la partie.

### **Article 4 FORMULE DE RENCONTRE**

4.1 La ligue de hockey sera de type **sans contact**. Les rencontres seront planifiées selon la formule "tournoi à la ronde". Il y aurait entre dix (10) et 12 parties selon le nombre d'équipes.

4.2 La feuille de match et la feuille d'éthique devront être transmises par télécopieur le jour ouvrable suivant la partie.

4.3 Aucun changement au calendrier ne sera accepté.

### **Article 5 DURÉE DES PARTIES**

#### 5.1 Durée des parties

- Échauffement : Trois (3) minutes
- 1<sup>ère</sup> période : 14 minutes temps continu
- 2<sup>e</sup> période : 14 minutes temps continu
- 3<sup>e</sup> période : 14 minutes temps continu (dernière minute à temps arrêté)
- Une (1) minute entre chaque période

#### 5.2 Égalité après trois (3) périodes (saison régulière)

- Si égalité, la partie est déclarée nulle

#### 5.3 Égalité après trois périodes (éliminatoires)

- Cinq (5) minutes de prolongation

- Si l'égalité persiste, fusillade trois (3) joueurs seulement

#### 5.4 Temps morts

Chaque équipe a droit à un (1) temps mort de 30 secondes par partie.

#### 5.5 Écart de buts

- En 3<sup>e</sup> période, lorsqu'il y a un écart de sept (7) buts, le temps sera continu
- En tout temps, lorsqu'il y a un écart de dix (10) buts, le temps sera continu
- Sur statistique en ligne, l'écart maximum sera de sept (7) buts

### **Article 6 DÉLAI**

En cas de retard d'une équipe, un délai de dix (10) minutes pourra être accordé à l'équipe afin qu'elle se présente sur la patinoire en nombre suffisant pour débiter la partie. Toutefois, une pénalité de deux (2) minutes lui sera allouée pour avoir retardé la rencontre. Une équipe qui ne s'est pas présentée à l'heure prévue pour le début de sa partie perdra par forfait si elle dépasse le délai de prévu à la réglementation.

### **Article 7 COSTUME**

7.1 Chaque équipe doit prévoir deux (2) séries de chandails, une série foncée et une série pâle. Chaque équipe devra préciser lors de l'inscription la couleur de ses chandails.

7.2 Si deux (2) équipes se présentent sur la patinoire avec des chandails portant à confusion, on tirera au hasard l'équipe qui devra changer de chandails.

### **Article 8 SANCTIONS**

#### 8.1 Bagarre

Un joueur (euse) qui se bat sera exclu (e) de la partie et une suspension sera appliqué.

S'il y a récidive dans la même équipe lors de la saison, cette dernière sera sous observation par le comité de discipline de la ligue.

#### 8.2 Accrochage

Tout geste visant à ralentir un adversaire à l'aide de son bâton (accrochage sous quelle forme que ce soit) sera pénalisé.

### 8.3 Obstruction

Toute forme d'interférence sur un joueur (euse) non-porteur (euse) de la rondelle sera pénalisé (e); nous visons particulièrement les bousculades inutiles devant les filets.

### 8.4 Cinglage

Tout coup au corps de l'adversaire avec le bâton sera pénalisé ; nous visons particulièrement les coups répétés aux chevilles et aux jambes des adversaires.

### 8.5 Abus verbaux

Tout langage abusif à l'endroit d'adversaires ou d'officiels (mineurs ou majeurs) sera pénalisé; nous visons particulièrement toute forme d'intimidation envers les adversaires et les officiels ainsi que toute forme de blasphème.

### 8.6 Double-échec

Tout coup porté au corps de l'adversaire avec le bâton tenu à deux mains sera pénalisé ; nous visons particulièrement les assauts répétés de défenseurs à l'endroit d'un joueur placé dans l'enclave.

### 8.7 Comportement

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

### **8.8 Les sanctions de la ligue civile seront appliquées dans la ligue scolaire mais pas l'inverse.**

## **Article 9 PUNITION**

9.1 Les punitions sont chronométrées à temps arrêté.

9.2 Un joueur (euse) punit doit purger le temps complet de sa punition. Si c'est une punition de banc ou de gardien le joueur peut revenir au jeu après un but.

## **Article 10 RÉCOMPENSES**

10.1 Si plus de quatre (4) équipes, il y aura une demi-finale et une finale pour les médailles d'or et de bronze.

10.2 Si moins de quatre (4) équipes, il y aura seulement une finale pour les médailles d'or et d'argent.

- 10.3 Il y aura une bannière pour le gagnant de saison et pour le gagnant régional.
- 10.4 Il y aura une bannière pour l'équipe avec le meilleur dossier au niveau de l'éthique sportive. Le tout sera compilé selon les points d'éthiques de la saison, la sélection des entraîneurs des autres équipes ainsi que les minutes de punition cumulées durant la saison.

## **Articles 11   ARBITRES**

- 11.1 Les arbitres seront assignés selon la cellule d'arbitrage respective de chaque région.
- 11.2 Il y aura deux (2) arbitres pour les parties du niveau benjamin et trois (3) arbitres pour les parties de niveau juvénile.

## **Article 12   RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES**

- 12.1 L'équipe qui reçoit les parties doit transmettre les feuilles de match par télécopieur au jour ouvrable suivant.
- 12.2 L'équipe hôte doit avoir son responsable sur place pour la bonne tenue des parties. Il devient le représentant du Sport Étudiant.
- 12.3 L'équipe hôte doit fournir marqueur et chrono pour chaque partie.
- 12.4 L'équipe visiteuse doit être présente 30 minutes avant sa partie.
- 12.5 Chaque équipe doit laisser les endroits propres à leur départ.
- 12.6 Chaque équipe est responsable des joueurs de sa formation.
- 12.7 Chaque équipe est responsable de ses spectateurs.
- 12.8 Tout manquement peut entraîner des conséquences et même des amendes.

## **Article 13   CLASSEMENT**

- 13.1 Victoire = trois (3) points  
Nul = un (1) point  
Défaite = 0 point  
Forfait = moins trois (-3) points
- 13.2 Tous les points d'éthiques seront compilés selon l'article 21 de la réglementation générale.
- 13.3 S'il y a égalité au classement à la fin de saison, voir l'article 17 de la réglementation générale.

**Article 14**    **FORFAIT**

- 14.1            Une partie, perdue par forfait, aura un résultat de 3-0 pour l'équipe présente.
- 14.2            Une amende de **25\$** sera attribuée à l'équipe qui perd par forfait.
- 14.3            Une amende de **100\$** sera attribuée à l'équipe qui ne se présente pas à la rencontre.