



HOCKEY CONTACT PHYSIQUE – PEEWEE, BANTAM 3 et JUVENILE 3
HOCKEY AVEC MISE EN ÉCHEC COMPLÈTE – JUVÉNIL 1
HOCKEY AVEC MISE EN ECHEC PROGRESSIVE – BANTAM 1 et JUVENILE 2
RÉGLEMENTATION OFFICIELLE
SAISON 2017-2018

1. CATÉGORIES D'ÂGE ET DIVISIONS

Catégorie	Date de naissance
Peewee (sec. 1)	du 1 ^{er} octobre 2004 au 30 septembre 2005
Bantam (sec. 2-3)	du 1 ^{er} octobre 2002 au 30 septembre 2004
Juvenile (sec. 4-5)	du 1 ^{er} janvier 2000 au 30 septembre 2002 1 octobre 1999 au 31 décembre 1999*

*Un joueur seulement

Peewee :

Un maximum de cinq (5) joueurs et un (1) gardien de but nés entre le 1^{er} octobre 2003 et le 30 septembre 2004 sera accepté par partie.

2. ADMISSIBILITÉ

- 2.1. Tout joueur inscrit dans les délais indiqués et ayant participé à au moins **40 %** des parties sera admissible aux séries éliminatoires et à la finale régionale. Si un joueur ou un gardien de but se voit blessé durant la saison et n'est en mesure de participer à **40 %** des parties de son équipe, le coordonnateur des programmes au secondaire sera le seul à pouvoir permettre sa participation aux éliminatoires. Si tel est le cas, le joueur devra présenter une preuve médicale.
- 2.2. Tout joueur étant dûment identifié sur la feuille de match mais se présentant avec du retard devra être au banc de son équipe et prêt à jouer avant le début de la deuxième période. Autrement, le joueur ne pourra pas prendre part à la rencontre.
- 2.3. Seuls les étudiants inscrits en tant qu'étudiants du secondaire à temps plein sont admissibles pour faire partie de leur équipe scolaire.
- 2.4. Toute partie jouée avec des joueurs inadmissibles sera déclarée forfait. La saison suivante, l'école en question sera en probation. De plus, chaque partie déclarée forfait impliquera une pénalité de 50 \$ - ce montant doublera chaque fois qu'une telle faute sera commise, jusqu'à un maximum de 200 \$ par partie.
- 2.5. Toutes les demandes de dérogation doivent être soumises par écrit au comité exécutif. La décision du comité exécutif est finale. .



- 2.6.** Vous pouvez inscrire un joueur à n'importe quel moment durant la saison. Afin d'être éligible aux séries éliminatoires, un joueur doit avoir pris part à au moins 40 % des matchs de la saison.

2.7. Calibre

2.7.1. Un joueur Midget AA doit obligatoirement jouer dans une équipe de division Juvénile.

2.7.2. Tous joueurs AAA relève, AAA majeur ou Midget espoir ne sont pas éligibles pour jouer dans la LHIQ.

2.7.3 Tous joueurs qui joue bantam 1 et juvenile 1 ne peut jouer civil.

3. SURCLASSEMENT ET REMPLAÇANTS

3.1. Durant la saison régulière uniquement, il est autorisé de surclasser un joueur pour un nombre illimité de matchs.

3.2. Les joueurs ainsi surclassés pourront retourner dans leur équipe initiale sans être pénalisés.

3.3. Les joueurs Pee wee de sec.2 (class 8) deviennent automatiquement des joueurs Bantam après leur 5^e partie dans une équipe Bantam et ne sont plus éligibles pour jouer au hockey Pee wee.

4. RÉPARTITION DES ÉQUIPES

4.1. Dans chacune des catégories (Pee wee, Bantam et Juvénile), les divisions seront formées comme suit.

Pee wee 1 et 2
Bantam 1 et 3
Juvenile 1,2 et 3

5. NOMBRE DE PARTIES PAR ÉQUIPE

Lorsque possible, le calendrier devra prévoir des parties « aller-retour » au sein d'une même division et des parties inter-division contre chacune des équipes de l'autre division. Le nombre de parties jouées pourra varier selon la distribution des équipes au sein des divisions.

5.1 Nombres minimum et maximum par catégories :

Pee wee 1 : 20-24 parties
Pee wee 2 : 16-22 parties
Bantam 1 : 20-24 parties
Bantam 2 : 16-22 parties
Juvenile 1 et 2 : 20-24 parties
Juvenile 3 : 16-22 parties



6. NOMBRE DE JOUEURS

- 6.1. Lorsqu'une équipe n'est pas composée d'au moins neuf (9) joueurs (incluant le gardien de but) sur la glace au début de la 2^e période, la partie est déclarée forfait. Avant le début de la partie, chaque équipe doit s'assurer d'inscrire tous les joueurs sur la feuille de match.
- 6.2. Si une équipe entame la 2^e période avec moins de **neuf (9) joueurs** (incluant le gardien de but), elle sera déclarée forfait. De la même manière, si l'entraîneur est toujours absent quinze (15) minutes après le début de la partie, l'équipe en cause sera déclarée forfait
- 6.3. Il est impossible d'ajouter un joueur dans la formation lorsque la 3^e période est débuté.
- 6.4. **Chaque équipe peut inscrire 30 joueurs au maximum.**

7. UNIFORME

Les équipes jouant à domicile devront porter des chandails blancs; les équipes jouant à l'extérieur devront porter des chandails foncés.

8. RESPONSABILITÉS DE L'ÉQUIPE RECEVEUSE

- 8.1. Elle doit assurer la réservation de son aréna de manière à ce que les parties débutent entre 15 h et 17 h 30.
- 8.2. Elle doit assurer la présence d'un marqueur et d'un chronométrateur.
- 8.3. L'entraîneur de l'équipe receveuse a la responsabilité d'aviser l'entraîneur de l'équipe adverse du temps de glace disponible pour la partie.
- 8.4. Elle doit fournir les rondelles pour l'échauffement des deux équipes et pour la partie.
- 8.5. Elle est responsable d'encadrer le comportement de ses spectateurs partisans.
- 8.6. **Les actions des joueurs avant, durant et après la partie sont la responsabilité de l'entraîneur de l'équipe, jusqu'à ce que ces derniers aient quitté la propriété de l'école receveuse.**
- 8.7. **Les services médicaux doivent obligatoirement être fournis par l'équipe receveuse dans toutes les catégories Peewee, Bantam et Juvénile.**
- 8.8. **Tous les résultats doivent être entré sur le site web de la LHIQ dans les 24 heures suivant la partie. Une omission d'envoi résultera en une amende de 10 \$ par partie non entré. Il est fortement recommandé de marquer les parties en direct via le site web de LHIQ si c'est possible pour l'équipe receveur.**
- 8.9. Tous les rapports d'incidents doivent être envoyés à la ligue dans les 24 heures suivant la partie.
- 8.10. L'équipe receveuse est responsable du comportement de ses spectateurs partisans.



9. RESPONSABILITÉS DE L'ÉQUIPE VISITEUSE

9.1. Les entraîneurs de l'équipe visiteuse sont responsables du comportement des joueurs de leur équipe avant, durant et après la partie.

9.1.1 L'entraîneur de l'équipe fautive d'un mauvais comportement de ses joueurs avant ou après la partie pourrait être suspendu par le comité de discipline de LHIQ.

9.2. Tous les rapports d'incidents doivent être envoyés à la ligue dans les 24 heures suivant la partie.

9.3. L'équipe visiteuse est responsable du comportement de ses spectateurs partisans.

10. HORAIRE

10.1. Toutes les parties seront programmées en juin 2017 pour les catégories peewee 1, bantam 1 et juvénile 1 et 2 et en septembre 2017 pour les autres catégories. Une période de grâce de 10 jours sera allouée pour apporter des changements à l'horaire. À la suite de cette période de grâce, l'équipe responsable de la remise d'une partie devra payer une pénalité de 25 \$ par partie.

10.2. Sauf dans les situations d'urgence, toutes les parties remises doivent être présentées à la ligue au moins 48 heures avant la partie prévue. Dans le cas où les arbitres ne sont pas disponibles, l'équipe responsable de la remise de la partie sera déclarée forfait et la pénalité de 25 \$ sera appliquée.

10.3. Chaque équipe doit obligatoirement visiter chacune des autres équipes de sa catégorie et de sa division au moins une fois chaque saison.

10.4. L'équipe receveuse doit accommoder l'équipe visiteuse afin qu'elle manque le moins d'heures de cours possible.

11. ARBITRAGE : LA LIGUE A LA RESPONSABILITÉ DE FOURNIR DES ARBITRES FÉDÉRÉS PAR HOCKEY-QUÉBEC :

11.1.1. Deux (2) arbitres pour les parties de catégorie Peewee 2, bantam 2 et Juvénile 3

11.1.2. Trois (3) arbitres pour les parties des catégories Peewee 1, Bantam 1 et Juvénile 1 et 2.

11.2. Si un seul arbitre est présent pour une partie de catégorie Peewee, Bantam 2 et Juvénile 3 ou si seulement deux arbitres sont présents pour une partie des catégories Bantam 1 et Juvénile 1 et 2, la partie devra tout de même avoir lieu.

11.3 Peewee 1 : Contact Physique

Peewee 2 : Sans Contact

Bantam 1 : Mise en échec progressive

Bantam 2 : Sans Contact

Juvénile 1 : Mise en échec complète

Juvénile 2 : Mise en échec progressive

Juvénile 3 : Contact Physique



12. DURÉE DES PARTIES

Une partie officielle consiste en trois (3) périodes de quinze (15) minutes, à temps arrêté pour les catégories peewee, bantam 1 et 2 et juvénile 3. Pour les catégories juvéniles 1 et 2 les périodes seront de deux (2) périodes de quinze (15) minutes et la 3^e période de vingt (20) minutes à temps arrêté, la glace doit obligatoirement être fait entre la 2^e et 3^e période.

Une équipe qui se voit dans l'impossibilité, pour quelque raison que ce soit, de respecter ce temps de jeu pour ses parties locales devra en informer la Ligue lors de la réunion de création du calendrier.

12.1. Une période d'échauffement de 3 à 5 minutes est accordée aux deux équipes avant le début de la partie.

12.2. En saison régulière seulement, une prolongation de cinq (5) minutes (ou moins, selon l'horloge) à trois (3) contre trois (3) sera accordée lorsqu'une partie sera à égalité après le temps réglementaire.

12.3. Les équipes qui se présenteront en retard à une partie devront payer une pénalité de 25 \$, un délai de 15 min est autorisé sans pénalité pour une cause majeure.

12.4. Pénalités

Partie de 45 minutes	
Mineure	2 minutes à temps arrêté
Majeure	5 minutes à temps arrêté
Inconduite	10 minutes à temps arrêté

Un joueur qui se verra donner quatre (4) pénalités mineures lors d'une partie sera renvoyé de cette dernière. L'entraîneur se doit de faire appliquer ce règlement.

12.5. Écart de buts

12.5.1. La partie passera automatiquement au mode « temps continu » avec l'accord de l'équipe qui est retard au pointage si l'une des deux situations suivantes se présente :

- a) Il existe un écart d'au moins sept (7) buts entre les deux équipes, en 3^e période; ou
- b) Il existe un écart de dix (10) buts entre les équipes, en tout temps.

Si l'équipe affichant le moins de points le désire, la partie pourra retourner en mode « temps arrêté » lorsque l'écart des buts reviendra à six (6) buts ou moins.

Temps mort



12.5.2. Chaque équipe a droit à un temps mort d'une (1) minute par partie; ces temps morts sont gérés par les arbitres.

13. CLASSEMENT

13.1. Points accordés aux fins de classement

- a) Une victoire donne trois (3) points à l'équipe gagnante
- b) Une défaite donne zéro (0) point à l'équipe perdante
- c) Une victoire en **prolongation** donne deux (2) points à l'équipe gagnante
- d) Une défaite en **prolongation** donne un (1) point à l'équipe perdante
- e) Une partie nulle donne un (1) point à chaque équipe

11.2 Si une partie est déclarée forfait, le pointage accordé aux fins de classement est de 3 à 0. L'équipe gagnante est la seule à avoir droit à ses points d'éthique.

14. SUSPENSION

- 14.1.** À des fins de prévention et d'éducation, la LHIQ recommande fortement à tous les entraîneurs de la Ligue de partager et d'expliquer le tableau suivant à ses joueurs.
- 14.2.** Si une infraction commise n'apparaît pas dans ce tableau, le nombre de parties composant la sanction sera laissé à l'entière discrétion du comité de discipline de la LHIQ.
- 14.3.** Un entraîneur qui ne respecte pas les suspensions de son équipe sera lui-même suspendu pour une (1) partie.
- 14.4.** Les suspensions non-appliquées seront reportées à la saison suivante.
- 14.5.** Les avis de suspension doivent être envoyés immédiatement à la Ligue.
- 14.6.** Les équipes expulsées qui ne participent pas à la saison suivante seront en probation jusqu'à leur retour dans la Ligue.
- 14.7.** Les entraîneurs doivent respecter les arbitres. Le deuxième (2^e) avertissement officiel d'un arbitre envers un entraîneur résultera en une pénalité de deux (2) minutes. Le troisième (3^e) avertissement résultera en une suspension de deux (2) parties.
- 14.8.** Une équipe qui aura accumulé 14-16 parties de suspension lors d'une même saison ce verra perdre 2 points au classement, 16-20 parties 4 points et plus de 20 parties 6 points, l'équipe sera mis en probation pour la saison suivante et le comité de discipline pourra exclure l'équipe des séries.



15. RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUE DE JEU DE LHIQ

15.1 Mises au jeu suivant l'imposition d'une punition

Les dispositions de l'article 10.2 des règles optionnelles pour le hockey junior et sénior de Hockey Canada s'appliqueront lors de la saison 2017-2018 pour la LHMAAAQ.

Cette règle édicte ce qui suit :

Lorsqu'une équipe commet une infraction aux règles de jeu entraînant des punitions de temps (inscrites au tableau indicateur), la mise au jeu qui en suivra aura lieu à l'un ou l'autre des points de mise au jeu dans la zone défensive de l'équipe fautive à l'exception des quatre (4) situations suivantes :

1. Lorsqu'une punition est imposée après un but, la mise au jeu aura lieu au centre de la glace ;
2. Lorsqu'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 ;
3. Quand une punition doit être imposée à l'équipe à la défensive et qu'un ou les deux défenseurs aux points d'appui ou tout joueur provenant du banc de l'équipe à l'offensive pénètrent profondément dans la zone offensive (les hauts de cercle 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 en jeu à l'extérieur de la zone de l'équipe fautive ;
4. 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 dégagé la rondelle.

Il faut prendre note que lorsqu'il y a un différentiel avec des punitions multiples, la mise au jeu subséquente aura lieu dans la zone de l'équipe qui se trouve 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 prêt 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 arrête le jeu et la mise au jeu aura tout de même lieu dans la zone de l'équipe fautive.

15.2 Un 2 min + 10 min sera donné pour un 3^e joueur qui donne une mise en échec le long de la bande à un joueur qui est en lutte pour la rondelle avec un autre joueur.

16. REVISION VIDEO

Il sera possible pour le comité de discipline de se servir de la revision video pour augmenter le nombre de parties d'une suspension mais il ne sera pas permis au comité d'enlever un code de suspension.





TABLE DES PUNITIONS ET SANCTIONS

Code d'infraction	Type d'infraction	1 ^{re} offense	2 ^e offense	3 ^e offense
Infractions en lien avec les bagarres				
2	Bagarre	2 (+CD)	Expulsion de la Ligue	
3	Un ou plusieurs coups de poings impliquant 1 seul joueur	3 (+CD)		
4	Instigateur de la bagarre	5 (+CD)		
8	Quitter le banc au moment d'une bagarre	1 (+CD)	CD	CD
14	Inviter un adversaire ou un spectateur à se battre	1 (+CD)	2 (+CD)	3 (+CD)
Infractions faisant usage du bâton				
22	Coup de bâton	2 (+CD)	Expulsion de la Ligue	
23	Darder	2 (+CD)		
24	Donner un « six-pouces »	2 (+CD)		
25	Faire double échec	2 (+CD)		
Infractions commises avec le corps				
31	Assaut	2 CD	Expulsion de la Ligue	
32	Tentative de blessure	2 CD		
40	Mise en échec par derrière	1 (+CD)	3 (+CD)	6 (+CD)
48	Mise en échec à la tête	2 CD	Expulsion de la Ligue	
Autres infractions				
61	Abus verbal envers un officiel, conduite antisportive ou inconduite	2 (+CD)	CD	CD
84	Agression VERBALE envers un officiel	4 (+CD)	Expulsion de la Ligue	
85	Agression PHYSIQUE envers un officiel	Expulsion de la Ligue		

Légende

- (+CD) : Selon les rapports obtenus auprès des personnes concernées, le comité de discipline a le pouvoir discrétionnaire de modifier la sanction.
- CD : La sanction est à l'entière discrétion du comité de discipline.

17. SÉRIES ÉLIMINATOIRES

17.1. Au début octobre, les entraîneurs de la LHIQ se verront présenter la formule des séries éliminatoires, selon le modèle déterminé par le comité de compétition de LHIQ.

17.2. Procédure à suivre en cas d'égalité lors des séries éliminatoires

17.2.1. Lorsque le temps régulier d'une partie éliminatoire est écoulé et que la partie est à égalité, la période de prolongation nécessaire pour établir l'équipe gagnante est de :

- 1^{re} prolongation : 5 minutes, 4 contre 4
- 2^e prolongation : 10 minutes, 3 contre 3

