Réglementation spécifique Hockey (contact physique)

2026-2027

Modifié octobre 2026

RSEQ
OUTAOUAIS

Table des matières

Article 1	**Catégories d'âges et divisions**	**3**
Article 2	**Composition d'une équipe**	**4**
Article 3	**Inscription des joueurs**	**5**
Article 4	**Ajouts de joueurs (nouveaux joueurs)**	**5**
Article 5	**Saison régulière**	**5**
Article 6	**Formule de rencontre**	**6**
Article 7	**Prolongation**	**7**
Article 8	**Délai/Retard**	**8**
Article 9	**Changements**	**8**
Article 10	**Sanctions**	**8**
Article 11	**Punition**	**9**
Article 12	**Classement des équipes**	**9**
Article 13	**Éthique sportive**	**10**
Article 14	**Équipement**	**10**
Article 15	**Championnat régional**	**11**
Article 16	**Récompenses**	**11**
Article 17	**Championnat provincial**	**11**
Article 18	**Règlements**	**12**

DOCUMENT COMPLÉMENTAIRE IMPORTANT À LIRE RÉGLEMENTATION ADMINISTRATIVE 2026-2027

ARTICLE 1. CATÉGORIES D'ÂGE ET DIVISIONS

1.1 Les catégories d'âges sont celles décrétées par le RSEQ provincial pour l'année en cours.

Le surclassement n'est pas permis pour des raisons de sécurité. Les dates de naissance indiquées doivent être respectées.

Catégorie

M14	1er octobre 2012 au 30 septembre 2014 – Secondaire 1-2
M15	1er octobre 2011 au 31 décembre 2013 – Secondaire 2-3
M18	1er octobre 2008 au 31 décembre 2011 – Secondaire 4-5

Les élèves athlètes nés entre le 1er octobre 2012 et le 31 décembre 2013 ont la possibilité d'évoluer en M14 ou en M15.

Les élèves athlètes nés entre le 1er octobre 2011 et le 31 décembre 2011 ont la possibilité d'évoluer en M15 ou en M18.

1.2 La définition de la catégorie d'âge de l'article 1.1 précise les limites d'âge et tient compte des facteurs de surclassement acceptés spécifiquement en hockey contact physique.

Aucune dérogation à ces limites ne sera permise, à moins qu'une demande officielle soit acheminée au RSEQ Outaouais, afin qu'elle soit transmise au RSEQ provincial pour approbation.

1.3 Division **4** : **Cette catégorie s'adresse spécifiquement aux joueurs(es) de niveau double et simple lettre (AA, A, B, C).** Les joueurs(es) de niveau triple lettre (AAA) ou évoluant en Division 1, 2 ou 3 scolaires sont inadmissibles dans les ligues régionales D4. De plus, le double enregistrement n'est pas permis pour ces joueurs(es) de niveau supérieur. Ils doivent faire un choix entre le réseau scolaire ou le réseau civil – ils ne peuvent pas participer aux deux.

- Chaque équipe participera à 4 événements, en plus d'un championnat régional.
- Dans la mesure du possible, les équipes disputeront de 1 à 3 parties par événement (les dates sont déjà présélectionnées).
- Alignement – Joueurs double lettre :
  - Le nombre **de joueurs double lettre est limité à 5 dans l'alignement officiel sur**

Spordle (S1). Donc, seulement 5 joueurs double lettre permis dans une équipe.

- **Les joueuses de niveau AA et AAA sont comptabilisées parmi les 5 joueurs de niveau double lettre permis au sein de l'équipe.**

Division **4 Niveau 1:** Cette catégorie s'adresse spécifiquement aux joueurs(es) de niveau **simple** lette (A-B-C). Les joueurs(es) de niveau triple (AAA), double (AA, BB, CC) lette ou évoluant en Division 1, 2 ou 3 scolaires sont inadmissibles dans les ligues régionales D4 Niveau 1. De plus, le double enregistrement n'est pas permis pour ces joueurs(es) de niveau supérieur. Ils doivent faire un choix entre le réseau scolaire ou le réseau civil – ils ne peuvent pas participer aux deux.

- Chaque équipe participera à 4 événements, en plus d'un championnat régional.
- Dans la mesure du possible, les équipes disputeront de 1 à 3 parties par événement (les dates sont déjà présélectionnées).

Les joueurs et joueuses qui participent à des programmes ou à des ligues non affiliées à Hockey Québec ne sont pas admissibles à la ligue scolaire D4, puisqu'ils ne sont pas couverts par les assurances de Hockey Québec.

ARTICLE 2. COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

2.1 Les équipes de chaque établissement d'enseignement seront formées ainsi :

Catégorie	Minimum	Maximum
M14, M15 et M18 - division 4, division 4 niveau 1	11 patineurs + 1 gardiens	17 patineurs + 2 gardiens
Entraîneur en chef	1	1
Entraîneur adjoint (derrière le banc)	1	2

2.1.1 Une sanction administrative sera imposée si une équipe ne suis pas l'article 2.1

2.2 Le nombre minimal de joueurs aptes à jouer pour débuter la partie est de neuf (9) incluant le gardien.

2.3 Formations d'entraîneurs Tout candidat entraîneur-chef ou entraîneur-adjoint doit être accrédité avant le 31 décembre de chaque année, de la qualification requise selon la division et la classe, faute de quoi, il ne peut agir comme entraîneur jusqu'à l'obtention de son accréditation.

ARTICLE 3. INSCRIPTION DES JOUEURS

3.1 Référez-vous à **l'article 8 – ALIGNEMENT DES JOUEURS** de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.

3.2 Un joueur qui évolue dans une ligue hors province, ne pourra pas participer dans la ligue scolaire. **Une demande de dérogation pourra être faite au RSEQ provincial à travers le RSEQ Outaouais.**

3.3 Tous les joueurs devront être inscrits sur S1 au minimum deux semaines avant le 1er tournoi, afin de laisser le temps au RSEQO d'inscrire les joueurs sur la plateforme SPORDLE.

ARTICLE 4. AJOUTS DE JOUEURS (NOUVEAUX JOUEURS)

4.1 Date limite : Les articles 6 et 8 de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais s'appliquent.

4.2 Date de libération : Aucune équipe ne peut libérer un joueur entre le 10 janvier à minuit et la fin de la saison. On parle ici d'un joueur qui quitterait son équipe scolaire pour aller jouer ailleurs.

ARTICLE 5. SAISON RÉGULIÈRE

5.1 Référez-vous à **l'article 8 FORMATION DES LIGUES RÉGIONALES** de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités. Le nombre de parties en saison régulière sera déterminé selon le nombre d'équipes inscrites. **Selon le format décidé à la CSS, il y aura 4 à 5 tournois au cours de la saison régulière, ce qui représente un maximum de 8 à 10 parties disputées pendant la saison.**

5.2 Équipe : Une période de repos d'une heure débutant à la fin du match est obligatoire lorsqu'une équipe doit jouer 2 à 3 matchs dans la même journée.

5.3 En raison des locations des arénas, AUCUNE modification ne sera acceptée.

ARTICLE 6. FORMULE DE RENCONTRE

6.1 La ligue de hockey est de type sans mise en échec (Contact physique).

6.1.1 Le contact physique ou sans mise en échec est défini comme étant une tactique défensive individuelle visant à bloquer de façon réglementaire la progression d'un porteur de rondelle adverse. Cette tactique est le résultat du mouvement du joueur défensif qui restreint le mouvement du porteur de la rondelle, à l'aide du patinage, de l'angle d'approche et du positionnement. Le contact ne peut survenir qu'au cours du processus normal de jouer la rondelle en premier, à la condition qu'il n'y ait pas de geste évident de projection du joueur en utilisant la hanche, l'épaule ou le bras pour séparer le porteur de la rondelle. Le contact physique ne pourra s'appliquer si la situation en est une de collision face à face ou de placement en fond de territoire (dump in).

6.1.2 **Formations** Les entraîneurs doivent avoir suivi la formation Contact physique. Celle-ci se donnera de manière autonome sur une plateforme en ligne (Cliquez ici) . Ils doivent ensuite former leurs joueurs dans un entraînement sur glace.

6.2 Nombre de joueurs sur la glace : cinq (5) joueurs plus le gardien.

6.3 Pour la catégorie M18, chaque partie est divisée en trois périodes de 12 minutes (temps arrêté). Un maximum de 60 minutes sera accordé à chaque partie, à l'exception du championnat régional où les parties seront à finir.

6.4 Pour la catégorie M14/15, chaque partie est divisée en deux périodes de 10 minutes et une période de 12 minutes (temps arrêté). Un maximum de 50 minutes sera accordé à chaque partie, à l'exception du Championnat régional où les parties seront à finir.

6.5 Une période d'échauffement d'au minimum trois (3) minutes sera allouée avant chaque partie.

6.6 Une pause d'une (1) minute sera accordée entre les périodes.

6.7 Lors de programme multiple, la glace se fera après la troisième période de chaque partie.

6.8 Après une période complète de jeu, advenant qu'un écart de cinq (5) buts sépare les deux équipes, la partie se poursuivra normalement à temps arrêté, mais le pointage affiché sera de 5 – 0 sur le tableau. Si l'écart est rétabli à moins de cinq (5) buts, le bon pointage sera affiché de nouveau sur le tableau.

6.8.1 Pour tout tournoi, il est permis à l'équipe qui tient de l'arrière après la deuxième (2e) période complète, advenant une différence de sept (7) buts:

6.8.1.1 De mettre fin au match;
6.8.1.2 De chronométrer du temps continu jusqu'à la fin du match peu importe la diminution de l'écart (les punitions sont à temps arrêtés);

6.8.2 L'écart de but sur S1, n'est pas plus que 7.

6.9 Une équipe a droit à 1 temps mort de 30 secondes par match, dans la mesure où le match est à finir. Il peut prendre son temps mort à sa convenance.

ARTICLE 7. PROLONGATION

7.1 En saison régulière, il n'y aura pas de prolongation.

7.2 Éliminatoires (quart de finales)

7.2.1 Prolongation de 5 minutes à temps arrêté à 4 vs 4 ;

7.2.2 Fusillade à trois (3) joueurs ;

7.2.3 En cas d'égalité après les trois (3) tirs, ce sera un (1) tir pour chaque équipe jusqu'à qu'il n'y ait plus d'égalité.

7.3 Éliminatoires (demi-finales et finales)

7.3.1 Prolongation de 10 minutes à temps arrêté à 4 vs 4

7.3.2 Règlement 7.2.2 et 7.2.3 s'applique.

7.4 Un joueur ne peut pas retourner une deuxième fois avant que tous les autres joueurs aient passé.

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

7.6 L'équipe qui reçoit peut choisir de débuter ou non la fusillade.

ARTICLE 8. DÉLAI / RETARD

8.1 Une équipe qui n'est pas présente à l'heure prévue pour le début de sa rencontre se verra accorder un délai de dix (10) minutes afin qu'elle présente le nombre minimal de joueurs sur la patinoire pour débuter la partie.

8.2 Toutefois, si l'équipe se présente passer l'heure fixée, mais dans les délais permis, une pénalité de deux (2) minutes lui est allouée pour avoir retardé la partie.

8.3 Après ce délai (article 8.1), l'équipe perd par forfait (0 - 3).

8.4 Si un gardien se blesse, l'équipe a dix (10) minutes pour habiller un autre joueur, sinon elle perd la partie par forfait.

ARTICLE 9. CHANGEMENTS

9.1 Les changements sont permis en tout temps.

ARTICLE 10. SANCTIONS

10.1 Bagarre :

Un joueur qui est l'instigateur d'une bagarre est exclu automatiquement de la partie et est suspendu pour cinq (5) parties (éliminatoires incluses). En cas de récidive, le joueur est exclu pour le reste de la saison et des séries éliminatoires.

Un joueur qui se bat, sans être l'instigateur d'un combat, est suspendu automatiquement pour trois (3) parties (éliminatoires incluses). En cas de récidive, le joueur est exclu pour le reste de la saison et des séries éliminatoires.

S'il y a récidive par la même équipe lors d'un même match, la partie prend fin immédiatement et l'équipe fautive perd la partie par forfait (0 - 3).

10.2 Punition :

Un joueur qui écope d'une punition de type B, D ou E est automatiquement expulsé de la partie (Article 11 - Expulsion de la réglementation administrative régionale s'appliquant). Pour les punitions B et D, si cette punition est survenue dans la 1ère période, le match comptera pour la suspension du joueur. Mais, si cette punition est survenue dans la 2e ou 3e période, le joueur devra purger sa suspension dans le prochain match de son équipe.

10.3 Joueur inadmissible :

L'équipe qui inscrit un joueur inadmissible (article 1 de la présente réglementation ainsi que les articles 6 et 8 de la réglementation administrative s'appliquant) sur la feuille de pointage perd la partie par forfait (article 10 – Forfait de la réglementation administrative s'appliquant) et l'entraîneur-chef sera automatiquement suspendu pour une (1) partie (article 11 - Expulsion de la réglementation administrative s'appliquant).

10.4 Tableau des sanctions :

Infraction Suspension Sanction.xlsx

ARTICLE 11. PUNITION

11.1 Toutes les pénalités sont à **temps arrêtées**.

11.2 Le joueur puni assume la totalité de sa punition. Advenant qu'un but soit marqué par l'équipe adverse, le joueur puni peut quitter le banc des pénalités et sa punition sera terminée. Sauf à égalité numérique ex. (4 contre 4).

11.3 Un joueur qui se voit décerner une 3e infraction mineure de bâton ou cinq (5) mineures dans une même rencontre est automatiquement exclu de la partie

ARTICLE 12. CLASSEMENT DES ÉQUIPES

12.1 Points attribués au classement :

	Temps régulier	*Éthique sportive*
Victoire	2	Voir article 13
Nulle	1	Voir article 13
Défaite	0	Voir article 13

12.2 Si l'égalité persiste entre deux ou plusieurs équipes :

2	PTS Eth • Points d'éthique	Tous les matchs
3	V • Victoires	Les matchs entre les équipes en égalité et départagées
4	PC • Points contre	Les matchs entre les équipes en égalité et départagées
5	PP • Points pour	Les matchs entre les équipes en égalité et départagées
6	PC • Points contre	Tous les matchs
7	PP • Points pour	Tous les matchs

ARTICLE 13. ÉTHIQUE SPORTIVE

13.1 Lorsqu'une équipe obtient trop de punitions comptabilisées (voir tableau) lors d'une partie, elle peut également perdre leur point d'éthique au classement selon la formule suivante :

Catégorie	Minutes de punitions	Point Franc Jeu
M14	14 minutes et -	1
	15 minutes et +	0
M15	16 minutes et -	1
	17 minutes et +	0
M18	20 minutes et -	1
	21 minutes et +	0

ARTICLE 14. ÉQUIPEMENT

14.1 Tous les joueurs d'une même équipe doivent obligatoirement porter des gilets numérotés et uniformes (modèle et couleurs) tout en respectant les couleurs de l'institution.

14.2 L'équipe visiteuse est désignée pour changer de chandail en cas de conflit de couleurs.

14.3 Le port du protecteur buccal est fortement suggéré.

14.4 Les équipes doivent avoir des bas uniformes de même couleur lors d'un match. Si un élève athlète ne respecte pas ce règlement. Il ne pourra pas jouer.

ARTICLE 15. CHAMPIONNAT RÉGIONAL

15.1 Seules les équipes ayant participé à la ligue régionale ont accès au championnat régional.

15.2 Une inscription sur la feuille de match signifie que le joueur est présent et qu'il est en uniforme. La responsabilité de la vérification incombe au marqueur officiel.

15.3 Le nombre d'équipes participant à la ligue dans une division donnée a une incidence directe sur le nombre d'équipes admis au championnat régional.

Les matchs préliminaires seront disputés lors de la journée du championnat régional.

Si le temps de glace le permet, des quarts de finale, demi-finales et finale seront également organisés au cours de la même journée. La décision finale reviendra au RSEQ Outaouais.

ARTICLE 16. RÉCOMPENSES

16.1 Une bannière permanente est remise à l'équipe qui remportera le championnat régional, et ce, pour chacune des catégories.

16.2 Des médailles d'or, d'argent et de bronze sont remises à chacun des membres des équipes championnes et finalistes du championnat régional. Si la catégorie est divisée en 2 sections pour le championnat régional, alors la bannière et les médailles seront remises uniquement pour la section niveau 1.

ARTICLE 17. CHAMPIONNAT PROVINCIAL

17.1 Référez-vous à l'article 13 - CHAMPIONNATS PROVINCIAUX SCOLAIRES de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.

17.2 Lorsque les championnats provinciaux ne permettent pas à toutes nos équipes de s'inscrire, nous sélectionnerons nos équipes en fonction de nos séries éliminatoires.

17.2.1 Si on nous permet une (1) seule équipe, nous enverrons notre champion régional ;

17.2.2 Si on nous permet deux (2) équipes, nous enverrons nos deux finalistes ;

17.2.3 Pour tout autre cas, le RSEQ Outaouais établira un mécanisme qu'il fera adopter au préalable par la CSS.

ARTICLE 18. RÈGLEMENTS

18.1 Les règlements officiels sont ceux de Hockey Québec.

18.2 Les règlements spécifiques du RSEQ Outaouais ont préséance sur les règlements officiels.

18.3 Les règlements administratifs du RSEQ Outaouais se doivent d'être respectés.