

LIGUE SCOLAIRE DE HOCKEY SANS CONTACT DE LA MAURICIE

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 2011 – 2012

=====

MISE À JOUR : **07 septembre 2011**

=====

1. **CATÉGORIES D'ÂGE**

5^{ième} et 6^{ième} année. Les élèves de 4^{ième} année peuvent venir compléter une équipe.

2. **RÈGLEMENTS DE JEU**

Les règlements en vigueur sont ceux de la F.Q.H.G. concernant le hockey mineur (participation) sauf les modifications incluses dans la présente réglementation spécifique et dans la réglementation générale du RSEQ Mauricie.

3. **ÉLIGIBILITÉ**

Sont exclus de la ligue scolaire, tous les joueurs qui évoluent dans le calibre AA.

Un maximum de **4** joueurs de calibre pee wee **BB** et **CC** pourra être en uniforme pour les matchs. Le reste de l'équipe devra être constitué de joueurs simple lettre.

Chaque équipe devra produire une liste de noms (40 noms maximum) à la ligue et seuls les noms des joueurs sur cette liste pourront évoluer dans le tournoi.

Un joueur suspendu du HOCKEY MINEUR sera automatiquement suspendu du tournoi. À défaut de respecter ce règlement l'équipe perd la joute par défaut.

4. **COSTUME**

4.1 L'équipe receveuse doit prévoir une série de dossards de dépannage de modèle et de couleur uniforme.

4.2 L'équipe visiteuse est désignée pour changer de gilets.

4.3 Tous les joueurs d'une équipe doivent obligatoirement porter des gilets de modèle et de couleur uniforme, sauf le gardien de but.

5. **COMPOSITION DE LA DÉLÉGATION**

5.1 Joueurs habillés / partie : Maximum = 18 joueurs
 Minimum = 11 joueurs
 Entraîneur : 1
 Entraîneur adjoint : 2

5.2 L'équipe peut être composée de garçons et de filles sans distinction.

6. RETARD

Une équipe qui n'est pas présente à l'heure prévue pour le début de sa rencontre perd par forfait. Un délai de 10 minutes est accordé afin qu'elle présente le nombre minimal de joueurs sur la patinoire pour débiter la partie. Toutefois, une pénalité de 2 minutes lui est allouée pour avoir retardé la partie.

7. Ajout de Joueurs

L'ajout d'un ou des joueur (s) peut se faire 48 heures avant la première partie.

8. DURÉE DES PARTIES

8.1 Trois périodes de 12 minutes **(2X12 non-chronométrées et 1X12 minutes chronométrées)** avec une pause de 1 minute entre les périodes.

8.2 Chaque équipe a droit à 1 temps-mort par match.

8.3 Le temps d'échauffement est de 3 minutes. Le temps total pour le nettoyage de la glace et du temps d'échauffement ne doit pas dépasser 15 minutes.

9. SUBSTITUTIONS

Les changements de joueurs peuvent se faire en tout temps.

10. PROLONGATION

En partie régulière et en éliminatoire :

Selon la réglementation de hockey Québec soit 5 minutes à 4 contre 4
Si l'égalité persiste il y aura fusillade.

N.B. : En prolongation lors des éliminatoires, une équipe qui se voit attribuer une pénalité majeure durant la partie, débutera la période de prolongation en infériorité numérique. (deux minutes)

11. ÉLIMINATOIRES

Pour participer aux éliminatoires, tout joueur doit avoir participé à au moins 1 joute de la journée.

12. SANCTIONS

Un joueur identifié comme agresseur (coup de poing) est exclu de la ligue pour l'année en cours. Si les 2 joueurs sont également impliqués dans une bagarre, ils sont exclus de la ligue pour l'année en cours.

S'il y a récidive dans la même équipe lors de la journée, cette dernière est exclue pour la journée et son cas est soumis au comité de discipline.

13. DURÉE DES PUNITIONS

- 13.1 Lorsqu'il y a une punition donnée à un joueur dans une période à temps continu, le temps de la punition est chronométré.
- 13.2 Lorsqu'il y a une punition donnée à un joueur dans une période de temps arrêté, la pénalité s'écoule selon le temps de la partie.
- 13.3 **Le joueur puni assume la totalité de sa punition. L'équipe continue de jouer à 5 joueurs sur la glace (plus le gardien de but) pour ne pas pénaliser l'équipe mais bien le joueur fautif, sauf pour rudesse où il y aura une expulsion immédiate en plus de jouer à 4 contre 5 durant deux minutes**
- 13.4 **Lorsqu'une punition est appelée, lors d'une période de prolongation (éliminatoires), le joueur fautif doit quitter la glace pour le temps déterminé par le degré de sa punition. L'équipe évolue avec 5 joueurs (plus le gardien de but), pour ne pas pénaliser l'équipe mais bien le joueur fautif.**
- 13.5 Un joueur qui cumule 3 punitions mineures au cours d'une joute sera automatiquement expulsé de la joute en cours. Il pourra revenir au jeu pour la joute suivante.

14. RÉCOMPENSES

Bannière-École à l'équipe gagnante de la finale de chacune des catégories.

15. ARBITRAGE

Un (1) arbitre est appointé pour chacune des parties.

Les feuilles de pointage devront être acheminées à notre bureau par télécopieur dès le lendemain de la joute ou le premier jour ouvrable après la joute.