Règlements de la LEAAAQ
Ligue Élite AAA du Québec

Saison 2024 - Amendements finaux 29 octobre 2023

1. Catégories et divisions

1.1. Catégories :

Les catégories de jeu sont basées et nommées par année de naissance des joueurs.
La LEAAAQ accueille des équipes de 2008(2007) à 2018.

1.2. Divisions :

Les divisions précisent le niveau de jeu à l'intérieur des catégories de jeu.
Les divisions sont :

- Division D1 Open (2016 à 2008)
- Division 2 ou D2 (2017 à 2008)
- Division 3 ou D3 (2017 à 2009)
- Division Festival (2018)
- Division Féminine (M9-M11-M13-M15-M18-M21)
- Division Développement- Relève (M15-M13-M11). Joueurs simple lettre seulement.

NOUVEAUTÉ M15 RELELVE POUR LE PRINTEMPS 2024

1.3. Règles particulières (Note 2)

A. Les équipes 2008 peuvent aligner jusqu'à 5 joueurs 2007.
B. Les équipes 2018 peuvent aligner un gardien 2017.
C. Les équipes 2017 peuvent aligner un gardien 2016.
D. Les équipes 2016 peuvent aligner un gardien 2015.
E. Règles pour Divisions D3 (Note 1).

Joueurs civils LHEQ (Hockey Québec)

- 2009 – Aucun joueur Bantam AAA (Majeur ou Relève) (Aucune mise en échec en D3).
- 2010 – Aucun joueur Bantam AAA (Majeur ou Relève).
- 2011 – Aucun joueur Pee-Wee AAA (Majeur ou Relève)
- 2012 – Aucun joueur Pee-Wee AAA (Majeur ou Relève). Maximum de 3 joueurs Pee-Wee AA par équipe.
- 2014-2013 – Aucun joueur Atome AA.
- 2015 – Aucune exclusion.
- 2016 – Maximum de 3 joueurs Niveau N1 excluant le gardien de but.
- 2018-2017 – Aucune Exclusion.

NOTE 1 : Nonobstant ce qui précède, tout joueur surclassé par Hockey Québec ou un de ses affiliés, ne pourra évoluer en D3 dans sa catégorie d'âge.

Joueurs Scolaires

- D1 : peut jouer en D1 ou D2
- D2 : peut jouer dans toutes les divisions
- D3 : peut jouer dans toutes les divisions

*** Note importante : Si un joueur évolue autant dans le hockey civil que dans le hockey scolaire c'est son classement civil qui prime.

F. RÈGLES 2008-2007 ⟶ D2/D3 NOUVELLE RÈGLE

- Aucun joueur Midget AAA

G. NOUVELLE CATÉGORIE : M18 OPEN

- Tous les joueurs nés en 2006-2007-2008 sont admissibles

H. RÈGLES DIVISION 1 (D1)

- Aucune limitation au niveau du mouvement inter-organisations D1 à D1.

  Exemple :

  - Un joueur Canadiens Jr 2008 D1 peut jouer avec les Sherifs 2008 D1.
  - Un joueur peut donc jouer 3 tournois D1 avec 3 équipes différentes.
  - Un joueur D2 ou D3 peut jouer avec une équipe D1 d'une organisation différente.
  - Afin d'être éligible pour retourner en D2 ou D3, un joueur doit avoir évolué dans un maximum d'un seul tournoi D1 et ce nonobstant le nombre de match joués lors de ce tournoi ni la Catégorie D1 dans laquelle le joueur a évolué.

NOTE 2 : Face à une situation où une équipe s'avère clairement supérieure pour la catégorie dans laquelle elle s'est initialement inscrite, la LEAAAQ se réserve le droit de réaffecter cette équipe à une division supérieure, pour les tournois suivants, SI POSSIBLE, dès lors qu'il est établi que ses performances démontrent manifestement que ladite équipe est trop forte le calibre de la catégorie d'origine.

TRÈS IMPORTANT DE PRENDRE CONNAISSANCE DU TABLEAU DES NIVEAUX DE HOCKEY CIVIL ET SCOLAIRE ADMISSIBLES DANS CHACUNE DES DIVISIONS DE LA LEAAAQ À L'ANNEXE 1 À LA FIN DU PRÉSENT DOCUMENT POUR LA FORMATION CONFORME DE VOTRE ÉQUIPE.

2. LES JOUEURS

2.1 Un joueur, qu'il soit régulier ou affilié, peut jouer pour plus d'une organisation de la LEAAAQ durant une saison donnée, mais;

2.1.1 Joueurs réguliers (R)

1. Les équipes peuvent être de même catégorie mais ne peut jouer que pour une seule équipe dans un même tournoi.

2. Les règles relatives à la compatibilité des divisions soient respectées.
3. Les équipes appartiennent à une organisation reconnue par la Ligue.

2.1.2 Joueurs affiliés ou réservistes (JA)

- Un joueur affilié peut être réserviste dans plus d'une équipe.
- En cas de problème d'interprétation le Comité des Règlements statuera. Les décisions du Comité de Règlements seront finales et sans appel.

2.2 L'esprit sportif (« sportsmanship ») est essentiel au bon déroulement des activités de la Ligue. Une équipe ou une organisation qui manquerait délibérément à cette valeur sera assujettie à des sanctions pouvant aller jusqu'à l'expulsion de la Ligue.

3. ALIGNEMENT D'ÉQUIPES POUR LA SAISON DES TOURNOIS

3.1 Pour toutes les catégories, les équipes devront fournir leur alignement avant de débuter leur tournoi, incluant les réservistes, et ce à chacun des tournois auxquels les équipes participeront.

3.2 L'alignement fourni pour le tournoi ne peut pas dépasser 20 joueurs total, incluant les joueurs, les gardiens et les joueurs affiliés.

- Les joueurs réguliers devront être identifiés par la mention (R) sur l'alignement.
- Les gardiens devront être identifiés par la mention (G) sur l'alignement.
- Les joueurs affiliés devront être identifiés par la mention (JA) sur l'alignement.

3.3 Seuls les joueurs régulier et réservistes inscrits sur l'alignement fourni pour le tournoi en cours peuvent participer aux parties de ce même tournoi.

3.4 Un joueur enregistré avec une équipe doit respecter l'âge maximal de la catégorie de cette équipe.

3.5 Un joueur régulier ne peut être inscrit qu'avec une seule organisation pour un même tournoi.

4. Eligibilité des joueurs

4.1 Un joueur régulier devra avoir participé à un minimum de deux (2) parties de la ronde de qualification afin d'être éligible à participer à la ronde des finales* (quarts, demis et finales). Dans le cas où la ronde de qualification n'est composée que de 3 matchs, un joueur régulier ou réserviste devra avoir joué au moins une partie lors de la ronde de qualification pour être éligible à participer à la ronde des finales (quarts, demis et finales).

4.2 Chaque entraineur devra valider sa formation (alignement) avant chacune de ses parties avec le registraire.

4.3 Tout litige en regard des règles au niveau de l'éligibilité des joueurs doit être soumis aux

organisateurs du tournoi au plus tard 15 minutes après la partie (protêt). Un dépôt en argent de 200.00$ sera exigé lors du dépôt d'un protêt. Ceux-ci ont l'obligation de soumettre le litige au Comité de règlement qui rendra sa décision. La décision du Comité de règlement sera finale et sans appel.

5. Règles générales des tournois

5.1 Les règlements et procédures de tournoi de la Ligue ci-dessous s'appliquent en tout temps et pour tous les tournois.

5.2 Une équipe qui ne se présente pas dans un tournoi lorsque la cédule est sortie ne sera pas remboursée.

5.3 Les équipes qui participent au tournoi de la LEAAAQ doivent s'assurer d'être disponibles en tout temps, pendant les weekends des tournois auxquels ils sont inscrits, à partir du jeudi soir jusqu'au dimanche pour contribuer au bon déroulement des tournois. Il est aussi possible que certains tournois aient des activités le lundi dans le cas d'un congé férié.

6. Ronde préliminaire

6.1 Chaque équipe participante est assurée d'un minimum de quatre (4) parties, selon la formule d'un tournoi à la ronde (round robin). La catégorie RELEVE passe aussi à 4 parties assurées à partir de 2024.

6.2 Selon le résultat des parties, les points suivants :

- Trois (3) points pour une victoire.
- Un (1) point pour une nulle.
- Aucun point (0) pour une défaite.

6.3 Il n'y aura pas de surtemps, même s'il y a égalité après les trois périodes réglementaires. (Round Robin)

6.4 Une équipe qui refuse de débuter une partie ou joue avec un joueur inéligible perd automatiquement la partie. L'équipe gagnante, lors d'une telle situation, sera créditée d'une victoire de 5 à 0.

6.5 Pour une équipe qui déserte le tournoi, toutes leurs parties faites ou à venir se verront être des défaites par un pointage de 5-0 en faveur de leur adversaire.

6.6 Pour les fins de statistiques et de départage d'égalité, une équipe ne peut gagner par un écart de plus de cinq (5) buts.

6.7 Une équipe qui quitte lors d'une partie perd automatiquement par la marque de 5 à 0.

6.8 Une équipe qui n'est pas présente au début de la partie ou au retour d'une pause (entracte) se verra décerner une punition de banc de deux (2) minutes.

7. Avant la partie

7.1 Les équipes doivent se présenter 60 minutes avant l'heure planifiée de la première partie afin de permettre l'enregistrement des joueurs.

7.2 Pour toutes les parties, les équipes doivent être prêtes à accéder à la patinoire au moins quinze (15) minutes avant l'heure prévue afin, au besoin de débuter la partie plus tôt.

7.3 Une période d'échauffement de trois (3) minutes est prévue avant le début de chaque partie. La période d'échauffement débute au moment où le premier joueur saute sur la glace.

7.4 Les équipes « RECEVEURS » jouent avec leurs chandails foncés et les équipes « VISITEURS » jouent avec leurs chandails blancs ou pâles.

7.5 C'est l'équipe visiteuse qui devra trouver une solution si elle a la même couleur de chandail que l'équipe receveur.

7.6 Chaque équipe devra se munir de deux (2) ensembles de chandail de couleurs distincts.

8. Déroulement des parties

8.1 À l'exception de règlements spécifiques de la Ligue, les parties disputées dans le cadre des tournois de la LEAAAQ se déroulent en conformité des règlements de Hockey Canada et de Hockey Québec.

8.2 La mise en échec restrictive / progressive est acceptée dans le 2010D2/D1, 2009D2/D1, 2008 D2/D1 et M18. Aucune mise en échec permise dans les divisions D3, peu importe l'âge.

Cliquez ici pour CONSULTEZ LE TABLEAU DU CONTACT PHYSIQUE DE HOCKEY QUÉBEC

http://www.hockey.qc.ca/fr/publication/nouvelle/consultez_le_tableau_du_contact_physique_et_de_la_mise_en_echec_2017-2018.html

Pour toutes les parties où la mise en échec restrictive / progressive est acceptée, trois (3) arbitres officieront la partie. Pour les autres catégories, le comité du tournoi local est responsable des directives à cet effet.

8.3 Les parties sont de trois (3) périodes de douze (12) minutes à temps arrêté.

8.4 La surface de jeu sera rafraîchie à la fin de chaque partie.

8.5 La formule tournoi à la ronde «round robin» s'applique à tous les tournois.

8.6 Un délai minimum de 3 heures entre la fin d'une partie et le début d'une suivante devra être respecté pour une même équipe. Idéalement, ses deux parties consécutives dans un court délai de 3 heures devront être dans le même aréna.

8.7 Toutes les catégories qui compteront 10 équipes et plus devront séparer les équipes en 2 sections (pool).

8.8 Toutes les catégories qui compteront 13 équipes et plus devront organiser des quarts de finales selon la formule suivante :

- Première position de chacune des sections (pool) passe automatiquement en demi-finale (« By »).
- Les équipes de 2ème position joueront contre les équipes de 3e position des sections (pool) opposées.
  - Ces parties pourront être disputées en soirée la veille des finales ou;
  - En ouverture de la journée des finales.
  - Exceptionnellement les organisateurs pourront planifier les autres parties d'une catégorie où des quart-de-finales sont disputés 2 ½ heures après la fin de la partie précédente, si et seulement si, les quarts-de-finales sont tenues la même journée que les demi-finales et la finale.

8.9 Un temps d'arrêt de trente (30) secondes par équipe par partie est autorisé lors des quarts-de finales, demi-finales et finales seulement.

8.10 Les punitions mineures sont de deux (2) minutes.

8.11 Punition MINEURE + INCONDUITE :

- Aucune suspension additionnelle.
- Expulsion pour le reste de la partie.
- Si l'incident survient avec moins de cinq (5) minutes à écouler dans la partie, le joueur fautif sera alors suspendu pour la partie suivante.

8.12 Punition MAJEURE + INCONDUITE : expulsion pour le reste de la partie en plus d'une suspension d'une (1) partie.

8.13 Une punition pour tentative de blesser entraîne l'expulsion automatique du joueur fautif pour le reste de la partie en plus d'une suspension automatique pour les deux (2) parties suivantes (darder, six pouces, genou, frapper par derrière ou autre).

8.14 Les sanctions relatives aux punitions de grossières inconduites envers un entraîneur ou un joueur (cracher, abus verbal ou autres) entraînent l'expulsion pour le reste de la partie en plus d'une suspension minimale d'une (1) partie. Les cas majeurs pourront être soumis au Comité des règlements pour révision.

8.15 Il est permis d'utiliser les reprises vidéos, lorsque disponibles, pour appliquer une

sanction supplémentaire, dans le cas de sanctions majeures, qu'elles aient été appelées par l'arbitre ou non lors de la partie. L'arbitre devra être le seul juge pour décider si l'utilisation de la reprise vidéo pourrait être pertinente pour s'assurer de rendre le bon jugement.

8.16 L'expulsion d'un entraîneur est sans appel.

8.17 Une suspension qui n'est pas totalement purgée au cours d'un tournoi se poursuit au tournoi suivant.

8.18 Advenant une blessure à un gardien, et qu'aucun gardien substitut n'est immédiatement disponible au banc, l'équipe adverse, sans joueur blessé, aura les choix suivants : soit obliger un joueur à remplacer le gardien durant le temps de l'habillement d'un gardien suppléant ou décider d'allouer un maximum de 10 minutes à l'autre équipe pour effectuer le changement. Le temps sera alors continu lors du changement.

8.19 Un maximum de quatre (4) personnes peuvent accompagner l'équipe derrière le banc durant la partie.

8.20 Écart de buts – déroulement de jeu

- Lorsqu'un écart de six (6) buts est atteint après la fin de la première période de jeu, le temps ne sera plus arrêté.
- Si l'écart est réduit à moins de six (6) buts au cours de la deuxième période, le temps sera de nouveau arrêté.
- Lorsqu'un écart de cinq (5) buts est atteint après la fin de la deuxième période de jeu, le temps ne sera plus arrêté.
- Si l'écart est réduit à moins de cinq (5) buts durant la troisième période le temps sera de nouveau arrêté.

8.21 Une équipe qui ne se présente pas pour une partie, sans raison valable, est disqualifiée du tournoi.

8.22 Lors d'une panne d'électricité, blessure ou autre arrêt pour force majeure, une période d'attente d'au maximum trente (30) minutes est acceptée. Après ce délai, la partie prend fin et le pointage au moment de l'incident est considéré comme final.

8.23 Advenant un arrêt de la partie par les arbitres ou par les organisateurs du tournoi, le pointage de la partie au moment dudit arrêt sera considéré comme final.

8.24 Nombre de joueurs par équipe pour une partie

- Une équipe doit avoir au maximum 17 joueurs en uniforme par joute incluant joueurs et gardiens de but.
- Un minimum de 7 joueurs + 1 gardien est requis afin de débuter une partie tout comme le règlement de Hockey Québec le stipule. Si ce règlement n'est pas respecté après la première période de la partie, l'équipe fautive se verra attribuer une défaite de 5-0 à sa fiche de tournoi. Toutefois, la partie pourra se poursuivre tel que planifiée à l'horaire.

9. Départage d'égalité

9.1 Il est important de savoir que pour chaque tour de départage, l'objectif est d'identifier la ou les meilleures équipes. Chaque critère a pour but d'éliminer une ou des équipes jusqu'à l'atteinte de l'objectif qui est d'identifier la ou les meilleures équipes.
Lorsqu'il y a égalité au classement entre deux (2) ou plusieurs équipes, toutes ces équipes sont assujetties aux points suivants :

(À chaque critère, seules les équipes à égalité sont conservées jusqu'à ce que finalement un critère détermine la première équipe).

Lorsque la première équipe a été identifiée ou éliminée, un deuxième tour de départage doit être recommencé avec les équipes à égalité à partir du premier critère pour la 2e équipe si nécessaire et de suite.

A. Le plus grand nombre de points.
B. Le plus grand nombre de victoires.
C. Le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (victoires).
Note 1 : S'applique uniquement si les deux (2) équipes à égalité ont joué l'une contre l'autre.
D. Le meilleur différentiel : total des buts pour, moins le total de buts contre.
E. L'équipe ayant le moins grand nombre de minutes de punition durant le tournoi.
F. L'équipe ayant marqué le but le plus rapide de tous les matchs joués dans le tournoi.
Note 3 : Le point F doit être pris en considération seulement si toutes les équipes ont le même nombre de parties jouées (Partie remportée par forfait n'est pas éligible).
G. Tirage au sort.

9.2 Bris d'égalités quarts-de-finales, demi–finales et finales.

En cas d'égalité après le temps de jeu règlementaire durant les quarts-de-finales, demi-finales et finales seulement :
A. Une période de prolongation de 5 minutes à temps arrêté sera jouée.
B. Formule 3 contre 3 (3 joueurs et un gardien de but ou 4 joueurs).
C. Le premier but mettra fin à la partie (« sudden death »).

En cas de punition (s) :
A. L'équipe non pénalisée ajoute un joueur (4 contre 3).
B. En cas d'une seconde punition concurrente à la première punition décernée à la même équipe, l'équipe non pénalisé ajoute un second joueur (5 contre 3).
C. En cas de punition à l'équipe non pénalisée jusque-là, l'équipe initialement pénalisée ajoute un joueur (4 contre 4 ou 4 contre 5).
D. Le retour à la formule 3 contre 3 se fera graduellement lors des arrêts de jeu selon la fin des punitions.

En cas d'égalité après la fin de la période de prolongation de 5 minutes :

A. L'équipe gagnante sera déterminée par des tirs de barrage.

B. Trois (3) tirs seront accordés à chacune des équipes.

C. L'équipe receveur aura le privilège de décider si elle débute ou termine la séance de tirs au but.

Si l'égalité persiste après les trois (3) tirs de barrage :

A. Chaque équipe se verra accordé un (1) lancer supplémentaire et ce, jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

B. Chaque équipe doit lancer à chaque nouveau tour de tir de barrage avant que le gagnant puisse être déterminé.

Règles concernant l'éligibilité des « tireurs » :

A. Pour la première ronde de tirs de barrage, 3 joueurs différents identifiés par chacune des équipes devront s'exécuter.

B. Si l'égalité persiste après la première ronde de 3 lancers, les équipes devront désigner un nouveau joueur et ce, jusqu'à ce que le nombre minimal de joueurs de l'équipe adverse soit atteint.

10. Discipline et protêt

10.1 Tout membre d'une équipe - joueur, entraîneur ou gérant - qui sera pénalisé ou expulsé d'une partie est sujet au Comité de discipline de la LEAAAQ.

10.2 Une deuxième suspension pour le même membre d'une équipe (joueur, entraîneur ou gérant) durant le tournoi entraînera une suspension pour le reste du tournoi ou plus selon le comité de discipline.

10.3 Tout protêt déposé avant ou après une partie, en relation avec les règlements de la Ligue ou du tournoi devra s'accompagner d'un dépôt de 200$. Le montant sera remis s'il y a gain de cause de la part du demandeur.

10.4 Une équipe qui désire obtenir la confirmation de l'identité et de la date de naissance de joueurs de l'équipe adverse doit présenter sa demande aux responsables du tournoi dans un délai maximal de 15 minutes après la fin de la partie. **Un dépôt de 200,00$ sera exigé pour chaque demande de vérification. Le montant complet sera remis s'il y a gain de cause de la part du demandeur seulement.** Les responsables du tournoi valideront l'information auprès de l'équipe visée. L'équipe visée devra fournir sans délai une preuve d'identité comportant la date de naissance du ou des joueurs ciblés aux responsables du tournoi.

- Les responsables du tournoi exhiberont la pièce d'identité à l'équipe demanderesse.

10.5 À défaut de se conformer à la demande des responsables du tournoi (10.4), l'équipe visée par la demande de validation perdra la partie concernée ainsi que toutes les parties auxquelles le ou les joueurs ciblés ont participé durant le tournoi par la marque de 5-0.

10.6 Le ou les joueurs ciblés seront suspendus pour le reste du tournoi et le responsable de ladite équipe devra passer au comité de discipline.

10.7 Toutefois, en cas d'abus de cette procédure (10.4 à 10.6) par une équipe en particulier, les responsables du tournoi pourraient légitimement refuser d'entamer la procédure de confirmation d'identité et de date de naissance. Les entraîneurs et gérants d'équipes sont invités à être raisonnables avec ce type de demandes.

ANNEXE 1 : TABLEAU DES NIVEAUX DE HOCKEY CIVIL ET SCOLAIRE ADMISSIBLES DANS CHACUNE DES DIVISIONS DE LA LEAAAQ

Uniquement les catégories inscrites dans la case respective de la division de LEAAAQ seront acceptées pour une division donnée

	ANNÉES DE NAISSANCE				
DIVISIONS	**2017**	**2016**	**2015**	**2014**	**2013**
DIVISION 1		Aucune restriction	Aucune restriction	Aucune restriction	Aucune restriction
DIVISION 2	Aucune restriction	Aucune restriction	Aucune restriction	Aucune restriction	Aucune restriction
DIVISION 3	Aucune restriction	3 joueurs M9 (novice) N1 maximum par équipe	Aucune restriction	M11 (atome) BB M11 (atome) A-B-C M9 (Novice) N1	M11 (atome) BB M11 (atome) A-B-C
RELEVE				M11 (Atome) A-B-C (Masculin et féminin)	

	ANNÉES DE NAISSANCE				
DIVISIONS	**2012**	**2011**	**2010**	**2009**	**2008**
DIVISION 1	Aucune restriction	Aucune restriction	Aucune restriction	Aucune restriction	Aucune restriction
DIVISION 2	Aucune restriction	Aucune restriction	Aucune restriction	Aucune restriction	Aucune restriction
DIVISION 3	M13 (PeeWee) AA (3 joueurs maximum) M13 (PeeWee) BB M13 (PeeWee) A-B-C M11 (Atome AA) M13 Division 2 scolaire M13 Division 3 scolaire Féminin M13(PeeWee) AAA	M13 (PeeWee) AA M13 (PeeWee) BB M13 (PeeWee) A-B-C M13 Division 2 scolaire M13 Division 3 scolaire M12 Division 1 (late) Féminin M13(PeeWee) AAA	M15 (Bantam) AA M15 (Bantam) BB M15 (Bantam) A-B-C M15 Division 2 scolaire M15 Division 3 scolaire M14 Division 3 M13 (PeeWee) AAA-E ou AAA M13 Division 1 (late) Féminin M15(Bantam) AAA	M15 (Bantam) AA M15 (Bantam) BB M15 (Bantam) A-B-C M15 Division 2 scolaire M15 Division 3 scolaire Féminin M15 (Bantam) AAA	M18 (Midget) AA M18 (Midget) BB M18 (Midget) A-B-C M18 Division 2 scolaire M18 Division 3 scolaire M15 (Bantam) AAA-E ou AAA M15 Division 1 (late) Féminin M18 (Midget) AAA
RELEVE	M13 (PeeWee) A-B-C (Masculin et féminin) Féminin M13 (PeeWee) AA		M15 (Bantam) A-B-C (Masculin et féminin) Féminin M15 (Peewee) AA		

Règle particulière pour les filles : Une fille œuvrant dans une équipe masculine, ou une équipe de fille qui œuvre dans une ligue/catégorie avec des équipes masculines, elles seront classées tout comme les garçons jouant dans la même équipe ou la même ligue/catégorie.