

# RÈGLEMENTS

## LEAAAQ - Ligue Élite AAA du Québec

**Amendé Saison 2019 (21 avril 2019)**

Le présent document énumère les règlements régissant les tournois de la Ligue Élite AAA du Québec

Les organisations, les équipes, les entraîneurs, les joueurs et les parents sont fortement invités à lire et comprendre les règlements spécifiques à la Ligue

### 1. CATÉGORIES & DIVISIONS

---

#### 1.1 Catégories

Les catégories de jeu sont basées et nommées par année de naissance des joueurs

La LEEAAQ accueille des équipes de niveau MAGH 2 à Bantam Mineur

#### 1.2 Divisions

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

Les divisions sont:

- Division 1 ou D1
- Division 2 ou D2
- Division 3 ou D3
- Division OPEN

#### 1.3 Règles particulières

- A. Les équipes Bantam Mineur peuvent aligner jusqu'à 5 joueurs Bantam Majeur
- B. Les équipes MAHG-2 peuvent aligner un gardien MAHG-1
  - Saison 2019– équipe 2013 peuvent avoir un gardien 2012
- C. Les équipes MAHG-1 peuvent aligner un gardien NOVICE-1**
  - Saison 2019 – équipe 2011 peuvent avoir un gardien 2010

#### **D. NOUVELLES RÈGLES DIVISION 3 (D3)**

Joueurs Civils (Hockey Québec)

- Catégorie Bantam (2004-2005) - Aucun joueur de niveau AAA
- Catégorie Pee wee (2006-2007) - Aucun joueur de niveau AAA ni joueur Atome AA surclassé
- Catégorie Atome (2008-2009) – Aucun joueur Atome AA
- Catégorie Novice 2e année (2010) – Aucune exclusion
- Catégorie Novice 1ère année (2011) – Aucune exclusion

**Joueurs Scolaires**

- LHPS mineur peut jouer en D3
- LHPS majeur D1 ou D2 seulement
- RSEQ selon la Division (mais D1 peut jouer en D2)
- Ligue Interscholaire du Québec
- D1 en D1 ou D2
- D2 en D2 ou D3
- D3 – Libre choix

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

## E. NOUVELLES RÈGLES DIVISION 1 (D1)

- La Division 1 (D1) sera dorénavant une division dite "Open"
- 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 seulement jouer avec une équipe D1 de sa propre organisation
- 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

## 2. LES JOUEURS

2.1 Sauf pour ce qui précède en **1.3 (E)**, un joueur, qu'il soit régulier ou affilié ne peut jouer que pour une seule organisation de la LEAAAQ durant une saison donnée sauf pour

### 2.2 Joueurs réguliers (R)

Sauf pour ce qui précède en **1.3 (E)**, un joueur pourra être joueur régulier dans plus d'une équipe pour autant que :

- i. Les équipes sont de catégories différentes
- ii. Les règles relatives à la compatibilité des divisions soient respectées
- iii. Les équipes appartiennent à la même organisation reconnue par la Ligue

### 2.3 Joueurs affiliés ou réservistes (JA)

- Sauf pour ce qui précède en **1.3 (E)**, un joueur affilié peut être réserviste dans plus d'une équipe d'une même organisation
- Un joueur ne peut pas être réserviste dans une autre équipe de la même catégorie d'âge et de même niveau de jeu ou de niveau de jeu inférieur au sien nonobstant que cette équipe soit de la même organisation reconnue par la Ligue ou non
- En cas de problème d'interprétation le Comité des Règlements statuera. Les décisions du Comité de Règlements seront finales et sans appel.

2.4 Les équipes de la catégorie Bantam Mineur pourront insérer un maximum de cinq (5) joueurs par partie provenant de la catégorie Bantam Majeur.

2.5 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 sujette à des sanctions pouvant aller jusqu'à l'expulsion de la Ligue.

### **3. ALIGNEMENT D'ÉQUIPES**

---

- 3.1 Pour toutes les catégories, à l'exception des équipes évoluant au niveau « festival », l'alignement fourni lors du premier tournoi de la saison d'une équipe est considérée comme l'alignement officiel de cette équipe pour l'ensemble de la saison.
- 3.2 L'alignement fourni ne peut pas dépasser 18 joueurs et 3 gardiens pour un total de 21 Joueurs incluant 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
- 3.4 Seuls les joueurs inscrits sur l'alignement déposé par l'équipe au premier tournoi de la saison peuvent participer aux parties d'un tournoi
- 3.5 Un joueur enregistré avec une équipe doit respecter l'âge maximal de la catégorie de cette équipe.
- 3.6 Un joueur régulier ne peut être inscrit qu'avec une seule organisation aux tournois de la Ligue.
- 3.7 Le joueur est lié à cette organisation pour toute la saison.
- 3.8 Si l'équipe du joueur a terminé sa saison, le joueur ne devient pas agent libre, il demeure lié à l'organisation avec laquelle il a été enregistré au premier tournoi de la saison.

### **4. ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS**

---

- 4.1 Le joueur doit signer le formulaire d'enregistrement avant chacune des parties auxquelles il participe, qu'il soit un joueur régulier ou affilié.
- 4.2 Les joueurs devront être en mesure de prouver leur identité à l'aide d'une carte d'identité officielle (assurance-maladie ou autre).
- L'éligibilité des joueurs ainsi que la démonstration de cette éligibilité est la responsabilité des membres : joueurs, entraîneurs et gérants de l'équipe en question.
- 4.3 Tout joueur inscrit sur l'alignement de l'équipe déposé au premier tournoi est éligible à participer aux activités de l'équipe durant la saison qu'il soit régulier, gardien ou affilié.
- 4.4 Un joueur affilié pourra prendre part à une partie seulement lorsqu'un joueur régulier sera retiré de l'alignement de l'équipe pour ladite partie (« scratch »).
- 4.5 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)
- 4.6 Pour être éligible à participer à la ronde des finales (quarts, demis et finales), un joueur régulier ou affilié devra avoir joué un minimum de deux (2) parties en ronde de
- 4.7 La règle indiquée en 4.2 s'applique aux joueurs affiliés autant en ronde des finales qu'en ronde de qualification.
- 4.8 Tout litige en regard des règles au niveau de l'éligibilité des joueurs doit être soumis aux organisateurs du tournoi au plus tard une heure après la partie. 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 généraux de tournoi de la Ligue ci-dessous s'appliquent en tout temps et pour tous les tournois.
- 5.2 Les frais d'entrée pour les spectateurs sont de :
- Dix dollars (10\$) par adulte par jour
  - Vingt dollars (20\$) pour un laissez-passer weekend (accès illimité pour un adulte)
  - Les moins de 18 ans ont toujours accès au site gratuitement.
- 5.3 Les organisateurs de tournois ont l'obligation de fournir quatre (4) laissez-passer par équipe pour le weekend où l'équipe est inscrite.
- 5.4 Les organisateurs s'engagent à faire de leur mieux afin d'accommoder les demandes des équipes au niveau des horaires des parties.
- 5.5 Les organisateurs s'engagent à faire de leur mieux afin de publier les horaires des parties de leur tournoi deux (2) semaines avant le début de l'évènement.

## **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).
- 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 débiter 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 les fins de statistiques et de départage d'égalité, une équipe ne peut gagner par un écart de plus de cinq (5) buts.
- 6.6 Une équipe qui quitte lors d'une partie perd automatiquement par la marque de 5 à 0
- 6.7 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.

## 7. AVANT MATCH

- 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 débiter le match plus tôt.
- 7.3. Une période d'échauffement de deux (2) 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. Toutes les équipes doivent posséder deux (2) ensembles (set) de chandails numérotés de couleurs différentes. En cas de conflit, l'équipe « visiteurs » qui n'aurait qu'un seul ensemble (set) servira une punition de 2 minutes en début de match.

## 8. DÉROULEMENT DES MATCHS

- 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 corporelle est proscrite de toutes les catégories** sauf au niveau Bantam\* où la mise échec progressive est autorisée (liens ici-bas en référence).

Pour la Saison 2019 – la mise en échec progressive est autorisée au niveau **2005-OPEN SEULEMENT**

Cliquez ici pour [CONSULTEZ LE TABLEAU DU CONTACT PHYSIQUE DE HOCKEY QUÉBEC](#)

- 8.3. Par niveau **BANTAM\***, il est entendu le niveau joué durant la saison régulière précédent immédiatement la saison de la LEAAAQ
- 8.4. Les parties sont de trois (3) périodes de douze (12) minutes, toutes à temps arrêté.
- 8.5. La surface de jeu sera rafraîchie à la fin de chaque partie.
- 8.6. La formule tournoi à la ronde («round robin») s'applique à tous les tournois.
- 8.7. Toutes les catégories qui compteront 12 équipes et plus devront séparer les équipes en 2 sections (pool)
- 8.8. Toutes les catégories qui compteront plus de 12 équipes 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 2<sup>e</sup> position joueront contre les équipes de 3<sup>e</sup> position des sections (pool) opposées.
    - Ces matchs pourront être disputés en soirée la veille des finales ou;
    - En ouverture de la journée des finales
    - Exceptionnellement les organisateurs pourront céduer les autres matchs d'une catégorie où des quart-de-finales sont disputés 2 ½ heures après la fin du match précédent si et seulement si les quarts-de-finales sont tenues la mêmes journée que les demi-finales et la finale
- 8.9. Un temps d'arrêt de trente (30) secondes par équipe par match est autorisé lors **des quarts-de-finales, demi-finales et finales seulement**
- 8.10. Les punitions mineures sont de deux (2) minutes.

## 8. DÉROULEMENT DES MATCHS

(Suite)

### 8.12 Puntition 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.

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

### 8.14 Une puntition 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).

### 8.15 Les sanctions relatives aux puntitions de grossières inconduites (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.

### 8.16 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 Aucune puntition d'équipement n'est allouée (mesurage de bâton, culotte déchirée, chandail non attaché, pièce manquante et autres).

### 8.19 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.

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

### 8.21 **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.

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

### 8.23 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.

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

## 8. DÉROULEMENT DES MATCHS

(...FIN)

### 8.25 Nombre de joueurs par équipe

- Une équipe doit avoir au maximum 15 joueurs ainsi que deux gardiens pour un maximum de 17 joueurs en uniforme par joute.
- Aucun minimum de joueur n'est requis.

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

### IMPORTANT – MODIFICATION À CETTE RÈGLE

## 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 2<sup>e</sup> 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

**Note 2** : Si une équipe n'est pas présente pour un match le nombre de points et contre des matchs joués contre elle par les autres équipes ne pas être considéré dans le calcul

- E. L'équipe ayant marqué le but le plus rapide de tous les matchs joués dans la catégorie
- F. Tirage au sort

## 9. DÉPARTAGE D'ÉGALITÉ

(Suite)

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

#### **En cas d'égalité après le temps de jeu réglementaire durant les quarts-de-finales, demi-finales et finales seulement :**

- I. Une période de prolongation de 5 minutes à temps arrêté sera jouée
- II. Formule 3 contre 3 (3 joueurs et un gardien de but ou 4 joueurs)
- III. Le premier but mettra fin à la partie (« *sudden death* »)

#### **En cas de punition (s) :**

- I. L'équipe non pénalisée ajoute un joueur (4 contre 3)
- II. En cas d'une seconde punition concurrente à la première punition décernée à la même équipe, l'équipe non pénalisée ajoute un second joueur (5 contre 3)
- III. 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)
- IV. 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 :**

- I. L'équipe gagnante sera déterminée par des tirs de barrage
- II. Trois (3) tirs seront accordés à chacune des équipes
- III. 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 :**

- I. Chaque équipe se verra accordé un (1) lancer supplémentaire et ce, jusqu'à ce que l'égalité soit brisée
- II. 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 » :**

- I. Pour la première ronde de tirs de barrage, 3 joueurs différents identifiés par chacune des équipes devront s'exécuter
- II. Si l'égalité persiste après la première ronde de 3 lancers, les équipes seront libres de désigner le joueur qu'elle veut retourner tirer sans aucune restriction
  - a. Par exemple, un même joueur pourrait tirer 5 fois consécutives

## 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 de du tournoi.
- 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. **AUCUN DÉPÔT MONÉTAIRE N'EST REQUIS.**
- 10.5 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.
- 10.6 À défaut de se conformer à la demande des responsables du tournoi (10.5), 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.
- 10.7 Le ou les joueurs ciblés seront suspendus pour le reste du tournoi.
- 10.8 Toutefois, en cas d'abus de cette procédure (10.4 à 10.7) 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.