



**RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES
CHAMPIONNAT PROVINCIAL SCOLAIRE
DE HOCKEY DIVISION 3 2025-2026**

Article 1	Règlements officiels employés	2
Article 2	Identification des catégories	2
Article 3	Composition de l'équipe.....	2
Article 4	Formule de compétition*	3
Article 5	Sanction	4
Article 6	Récompenses	4
Article 7	Procédures des parties	5
Article 8	Révision vidéo.....	6

(Février 2026)

HOCKEY DIVISION 3 - 2025-2026

Article 1 Règlements officiels employés

Les règlements officiels en vigueur sont les règlements administratifs de Hockey Québec.

Toutefois, les présents règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.

Les règlements du secteur scolaire du RSEQ doivent également être respectés.

Le Franc Jeu n'est pas appliqué au Championnat Provincial Scolaire

Article 2 Identification des catégories

Catégorie	Date de naissance pour la saison 2025-2026
M14	Du 1^{er} octobre 2011 au 30 septembre 2013
M15	Du 1^{er} octobre 2010 au 30 septembre 2012
M18	Du 1^{er} juillet 2007 au 30 septembre 2010

Article 3 Composition de l'équipe

3.1 Élèves-athlètes et personnel d'encadrement :

Élève-athlète	Joueurs réguliers et affiliés
Entraîneur / accompagnateur (personnel de banc)	Minimum 1 Maximum au banc 5

Les entraîneurs et accompagnateurs doivent être inscrits lors de l'enregistrement de l'équipe

Le nombre minimum de joueurs en uniforme pour débiter une partie est de 10 patineurs et 1 gardien de but.

Le nombre maximum de joueurs en uniforme pour débiter une partie est de 18 patineurs et 2 gardiens de but

3.2 Joueurs réguliers

Un élève-athlète évoluant dans cette ligue à titre de joueur régulier ne peut pas agir comme joueur régulier dans une autre équipe.

3.3 Joueurs affiliés

Le nombre maximum de joueurs affiliés en uniforme par match est de six (6). Dix-neuf (19) joueurs affiliés peuvent être inscrits dans HCR.

Une équipe peut utiliser un joueur affilié même si tous les joueurs réguliers sont présents.

3.4 Type de mise en échec

Le contact physique est permis pour toutes les catégories

Article 4 **Formule de compétition***

Le championnat comporte deux (2) sections de trois (3) équipes.

- Section A : **Gagnant de l'édition précédente et équipe #2 des 2 autres régions**
- Section B : **2e équipe de la région gagnante de l'édition précédente et équipe #1 des 2 autres régions**

Simple rotation intra-section

Quart de finale :

- **3e B vs 2e A**
- **3e A vs 2e B**

Demies finales :

- **GQF#2 vs 1e A**
- **GQF#1 vs 1e B**

Finale OR : gagnants des deux (2) demi-finales

Aucune finale de bronze

4.1 Classement

- Victoire temps régulier: 3 points
- Victoire en prolongation/fusillade: 2 points
- Défaite en prolongation/fusillade: 1 point
- Défaite temps régulier: 0 point

4.2 Bris d'égalité

Lorsque deux (2) équipes sont à égalité, les critères de bris d'égalité suivants sont appliqués les uns après les autres jusqu'à ce que l'égalité soit brisée. En cas de disparité dans le nombre de matchs joués, le ratio sera employé.

1. L'équipe ayant plus grand nombre de points lors des confrontations directes entre les 2 équipes ;
2. L'équipe ayant le plus grand nombre de victoires ;
3. L'équipe ayant le plus grand nombre de victoires en temps régulier ;
4. L'équipe ayant le moins grand nombre de défaites ;

5. Le meilleur différentiel : Total des buts pour, moins le total des buts contre, de toutes les parties. Les parties gagnées ou perdues par forfait ne sont pas comptabilisées ;
6. L'équipe ayant le plus grand nombre de buts pour;
7. L'équipe ayant le plus petit nombre de buts contre;
8. Si l'égalité persiste toujours les équipes seront départagées par un tirage au sort effectué par le coordonnateur du championnat.

Lorsque trois (3) équipes ou plus sont à égalité, les critères de bris d'égalité suivants sont appliqués les uns après les autres jusqu'à ce que l'égalité soit brisée. En cas de disparité dans le nombre de matchs joués, le ratio sera employé.*

1. L'équipe ayant le plus grand nombre de victoires ;
2. L'équipe ayant le plus grand nombre de victoires en temps régulier ;
3. L'équipe ayant le moins grand nombre de défaites ;
4. Le meilleur différentiel : Total des buts pour, moins le total des buts contre, de toutes les parties. Les parties gagnées ou perdues par forfait ne sont pas comptabilisées ;
5. L'équipe ayant le plus grand nombre de buts pour;
6. L'équipe ayant le plus petit nombre de buts contre;
7. Si l'égalité persiste toujours, les équipes seront départagées par un tirage au sort effectué par le coordonnateur du championnat.

** S'il y a égalité entre plusieurs équipes et que l'une d'entre elles se voit décerner la position la plus haute au classement général (exemple : celle-ci possède le plus grand nombre de victoires en temps régulier), le processus de bris d'égalité recommence à partir du début pour les autres équipes impliquées. S'il reste deux équipes à égalité, l'utilisation des critères à deux (2) équipes est nécessaire. S'il reste trois (3) équipes ou plus à égalité, l'utilisation des critères réservés à cet effet est nécessaire.*

Article 5 **Sanction**

Les codes de sanctions seront cumulables à ceux de la saison régulière tout au long de l'événement.

Article 6 **Récompenses**

Une bannière permanente est remise à l'équipe qui sera déclarée championne du championnat pour chacune des catégories.

Des médailles sont remises à chacun des membres des équipes (Maximum 25) qui se sont respectivement classées :

- Première : médaille d'or
- Deuxième : médaille d'argent

Article 7 **Procédures des parties**

7.1 Couleurs des chandails *

L'attribution de l'équipe receveuse est précisée pour les deux premières parties de chaque équipe.

Demi-finales : L'équipe ayant terminée première de sa section est receveuse.

Finale: l'attribution de l'équipe receveuse se fera par un « Pile ou Face ». **Les entraîneurs doivent être présents 60 minutes avant le début du match pour effectuer le tirage au sort. Si l'un des entraîneurs est absent 60 minutes avant le début du match, ce dernier sera représenté par un membre du comité organisateur lors du tirage.**

Couleurs de chandails :

- Équipe locale : couleurs foncées
- Équipe visiteuse : couleurs pâles (blanc)

7.2 Procédures d'avant partie *

Les entraîneurs doivent se présenter au registrariat afin de confirmer leur alignement au plus tard 60 minutes avant le début du match. Il est demandé de :

- Vérifier des joueurs et entraîneurs présents, rayer les absents
- Ajouter les joueurs affiliés présents
- **Identifier** le gardien de but partant
- Indiquer les joueurs suspendus si nécessaire
- Signer **ou approuver** la feuille de match

7.3 Vestiaire

Le comité organisateur doit rendre disponible le vestiaire 60 minutes avant le début de la partie. Si celui-ci est dans l'impossibilité de respecter ce règlement, il doit en avertir les deux équipes

7.4 Temps de jeu

Échauffement: 3 minutes pour toutes les catégories

Périodes : 3 X 15 minutes pour toutes les catégories

7.5 Procédures prolongation et fusillade

S'il y a égalité après les trois périodes en ronde préliminaire, une période supplémentaire de cinq (5) minutes sera jouée à trois (3) contre trois (3). Si l'égalité persiste, il y aura une fusillade. Les règles de Hockey Québec sont appliquées pour la fusillade.

Pour les demi-finales et les finales, la période supplémentaire sera de dix (10) minutes à trois (3) contre trois (3). Si l'égalité persiste, il y aura une fusillade. Les règles de Hockey Québec sont appliquées pour la fusillade.

7.6 Rondelle

Le comité organisateur est responsable de fournir des rondelles aux 2 équipes (30 par équipe).

7.7 Réfection de la glace

Le resurfaçage de la glace sera fait à toutes les 2 périodes.

7.8 Poignée de main

La poignée de main sera effectuée après l'échauffement.

L'arbitre de la partie peut, dans des circonstances particulières, interdire la poignée de main entre les élèves-athlètes, s'il juge qu'ils ne sont pas dans de bonnes dispositions pour la réaliser.

7.9 Temps d'arrêt

Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de 30 secondes par match (incluant les prolongations)

7.10 Écart de pointage

Dès qu'un écart de 7 buts sépare les deux équipes après la 2e période, le temps du match sera continu. Si l'écart revient à moins de 7 buts, le temps redeviendra arrêté.

7.11 Retard d'une équipe

Une équipe en retard doit obligatoirement joindre l'organisation hôte et le RSEQ pour aviser de son retard.

Pour considérer une partie valide, les équipes doivent avoir joué deux (2) périodes complètes à temps chronométré.

En championnat, si les équipes n'ont pas joué deux (2) périodes complètes, on devra reprendre les minutes restantes de la partie.

Article 8 **Révision vidéo**

Aucune demande de révision vidéo ne sera acceptée.