

Certaines règles spécifiques propres à chaque ligue 7 octobre 2017

Tableau comparatif 2017-2018

	Élite Richelieu AA et BB	Juvenile Cadet	LEQ	Espoir	Jr AA	Vallée du Richelieu	Les Rives	St-Laurent	Féminin Simple Lettre	Féminin AA	LHIQ	LHPS
Délai ou retard	#A1	#A1	#A1	#A1	#A1	#A1	#A1	#A1	#A1	#A1		
Différence de 7 buts	#B1, #B2 #B3	#B1	N/A	N/A	#B2 et #B4	#B1, #B2 #B3	#B1, #B2 #B3 et	#B1, #B2 et #B3	N/A	N/A		
Échauffement	#C1	#C4	#C2	#C3	#C1	#C1	#C1	#C1	#C1	#C1		
Frapper sur la bande	#D1	#D1	#D1	#D1	#D1	#D1	#D1	#D1	#D1	#D1		
Nombre d'infractions pour expulsion	#E1	N/A	N/A	N/A	N/A	#E1	#E1	#E1	N/A	N/A		
Nombre minimal de joueur pour débiter une joute	#F2	#F2	#F2	#F2	#F2	#F1	#F1	#F1	#F1	#F2		
Punitions de bois	#G1	#G1	#G1	#G1	#G1	#G1	#G1	#G1	#G1	#G1		
Temps de joute	#H3	#H4 et #H8	#H2	#H5	#H9	#H11 et #H3	#H11 et #H3	#H1 et #H3	#H7 ou #H10	#H6		
Temps de réfection des glaces	#I2	#I4	#I1	#I1	#I3	#I2	#I2	#I2	#I2	#I1		
Temps d'arrêt	#J1	#J1	#J1	#J1	#J1	N/A	N/A	N/A	#J2	#J1		
Équipement	N/A	N/A	#K2	#K2	N/A	#K1	N/A	N/A	#K2	#K2		

Sans contact physique ni mise en échec	Masculin	Novice et Atome toutes les classes
	Féminin	Toutes les divisions des équipes simple lettre
Contact physique	Masculin	PW AAA, AAA Relève, AA, BB; Bant MG et JR simple lettre; Bant BB, RSEQ Benjamin, Cadet D2 et D3 Juvenile D3, LHIQ PW 1 et 2 Juvenile 3, LHPS 15 ANS MINEUR 12 ANS ET 13 ANS.
	Féminin	PW AA, Bant AA et Midget AA
Mise en échec progressive	Masculin	Bantam AAA AAA Relève AA, Midget BB, RSEQ Juvenile D2 interrégional, Cadet D1 LHIQ Bantam 1 et Juvenile 2, LHPS 17 ans mineur 16 ans 15 ans majeur 14 ans.
Mise en échec corporelle	Masculin	Midget AA, Junior AA*, Midget Espoir, RSEQ, Juvenile D1, LHIQ Juvenile 1 LHPS 18 et 17 ans majeur.
	Féminin	Aucune

Délai ou retard

#A1 Une équipe qui n'est pas présente à l'heure prévue pour le début de sa rencontre se verra accorder un délai de quinze (15) minutes, et ce incluant la période d'échauffement, afin qu'elle présente le nombre minimal de joueurs sur la patinoire pour débiter la partie. De plus, une pénalité de deux (2) minutes lui est imposée pour avoir retardé la partie. -Après ce délai, l'équipe perd par forfait (0-1).

Différence de 7 buts

#B1 Lorsqu'il y a une différence de 7 buts après la 2e période, le temps deviendra continu et le restera jusqu'à la fin de la partie.

#B2 Advenant une différence de 5 buts dans les 5 dernières minutes de jeux, le temps sera continu jusqu'à la fin de la joute.

#B3 Pour la division Novice et Atome, lorsqu'il y aura un différentiel de 7 buts, en tout temps après deux (2) périodes complètes de jeu, aucun but ne sera comptabilisé pour les deux équipes. Le reste de la période continuera de se jouer à temps arrêté.
Pour la division Novice seulement, limiter à trois (3) le nombre de buts comptés par un joueur durant une partie de saison régulière Novice de la Région Richelieu. Après le troisième but, le joueur doit se limiter à faire des passes et si le joueur marque un but celui-ci sera refusé et la mise au jeu se fera au centre de la patinoire.

#B4 Lorsqu'il y a une différence de 7 buts après la 2e période, le match prendra fin.

NB: Les punitions sont toujours à temps chronométrés.

Échauffement

#C1 3 minutes pour la période d'échauffement, sifflez avec une minute à faire. À 0:00 seconde si un ou les 2 clubs ne sont pas prêts, aucune conséquence.

#C2 3 minutes pour la période d'échauffement, sifflez avec une minute à faire. À 0:00 seconde. Si une équipe n'est pas prête, elle se verra attribuer une punition mineure pour avoir retardé le jeu. Si les 2 équipes ne sont pas prêtes, mineure à chaque équipe.

#C3 5 minutes pour la période d'échauffement, sifflez avec deux minutes à faire. Si une équipe n'est pas prête, elle se verra attribuer une punition mineure pour avoir retardé le jeu. Si les 2 équipes ne sont pas prêtes, mineure à chaque équipe.

#C4 5 minutes pour la période d'échauffement, sifflez avec une minute à faire. Aucune sanction. Il faut inciter les équipes à être prêtes

Frapper la bande

#D1 Le tapage sur la bande sera autorisé en début de rencontre et périodes ainsi qu'après un but comme geste d'encouragement.

NB: Toutes formes verbales, sonores ou gestuelles de manifestations d'enthousiasme par un joueur ou un membre d'une équipe à la suite d'un contact physique et/ou une implication physique lors d'un duel et/ou mise en échec, feront l'objet d'un avertissement à l'équipe fautive. Si une récidive a lieu, l'équipe en faute sera pénalisée par une punition mineure de banc (A63). Lors de toute récidive subséquente de la part d'un joueur ou d'un officiel d'équipe, l'entraîneur-chef se verra imposer une punition d'extrême inconduite de match (D63).

Nombre d'infraction pour expulsion

#E1 Tout joueur se méritant trois (3) infractions (punitions) de quelque nature que ce soit durant la même partie écoperà d'une expulsion de match. Il devra se retirer à son vestiaire pour le restant de la partie. Il ne sera pas suspendu à moins de s'être mérité une punition encourant une suspension.

NB: Lorsqu'une équipe écoperà d'une punition mineure de banc, cette punition doit être purgée par un joueur qui était sur la glace au moment de l'infraction. Cette punition purgée par cedit joueur ne sera pas comptabilisée pour faire partie des trois (3) infractions entraînant une expulsion de match, sauf si ledit joueur est responsable de la punition mineure de banc à son équipe. L'entraîneur aura le choix de désigner un joueur sur la glace pour servir la pénalité.

NB: Une double punition mineure pour darder compte pour une infraction, même interprétation pour coup de tête et «six-pouces».

Nombre minimal de joueurs pour débiter une joute

#F1 Le nombre minimal pour débiter une joute est de 8 joueurs plus un gardien de but. Article 7.2.1 (A) Règlements administratifs Hockey Québec

#F2 Le nombre minimal pour débiter une joute est de 10 joueurs plus un ou deux gardiens de but. Article 7.2.1 (B) Règlements administratifs Hockey Québec

Punitions de bois

#G1 Une punition d'expulsion du match sera infligée à tout joueur cumulant un total d'au moins trois punitions pour des infractions avec le bâton pendant le même match. (Réf. Article 4.2 Les punitions mineures (f)).

Temps de joute

#H1 Temps de joute pour 50 minutes est de 3 périodes de 12 minutes temps chrono.

#H2 Temps de joute pour 80 minutes est de 3 périodes de 15 minutes temps chrono. L'arbitre accordera un repos d'une (1) minute entre les périodes où il n'y a pas de réfection de la glace.

#H3 Temps de joute pour 80 minutes est de 3 périodes de 16 minutes temps chrono.

#H4 Temps de joute pour 110 minutes : Dans le Juvénile D1 est de 1 période de 15 minutes et 2 périodes de 20 minutes temps chrono. L'arbitre accordera un repos d'une minute (1) entre la 1^{ière} et la 2^{ière} période.

#H5 Temps de joute pour 110 minutes est de 1 période de 15 minutes et 2 périodes de 20 minutes temps chrono. L'arbitre accordera un repos d'une (1) minute entre les périodes où il n'y a pas de réfection de la glace.

#H6 Temps de joute pour 80 minutes : Dans le Pee Wee AA est de 3 périodes de 17 minutes temps chrono et pour Le Bantam et Midget AA est de 3 périodes de 15 minutes temps chrono. N-B: L'arbitre accordera un repos d'une minute (1) entre la 1^{ière} et la 2^{ière} période ou entre la 2^{ière} période et la 3^{ière} période.

#H7 Temps de joute pour 80 minutes : Dans le Bantam, Midget et Junior est de 2 périodes de 15 minutes temps chrono et la troisième période c'est le temps restant disponible divisé par 2 et ajout de 5 minutes chronométrées. L'arbitre accordera un repos de deux (2) minutes entre les périodes où il n'y a pas de réfection de la glace.

#H8 Temps de joute pour 80 minutes : Dans le juvénile D2 est de 3 périodes de 15 minutes. L'arbitre accordera un repos d'une minute (1) entre la 1^{ière} et la 2^{ière} période

#H9 Temps de joute pour 110 minutes est de 2 périodes de 15 minutes et 1 période de 20 minutes temps chrono.

#H10 Temps de joute pour 50 minutes : Dans le Pee-Wee est de 2 périodes de 10 minutes temps chrono et la troisième période c'est le temps restant disponible divisé par 2 et ajout de 5 minutes chronométrées. L'arbitre accordera un repos de deux (2) minutes entre les périodes où il n'y a pas de réfection de la glace.

H11 Temps de joute pour 50 minutes est de 3 périodes de 10 minutes temps chrono.

Temps de réfection des glaces

#I1 La réfection sera faite à toutes les 2 périodes.

#I2 La réfection à la fin de la joute.

#I3 La réfection sera faite après chaque période.

#I4 La réfection sera faite entre la deuxième et la troisième période.

Temps d'arrêt (Time out)

#J1 Chaque équipe aura le droit de prendre un temps d'arrêt de trente secondes (30 sec.) pendant le temps réglementaire ou la prolongation d'une partie.

#J2 Chaque équipe aura le droit de prendre un temps d'arrêt de trente secondes (30 sec.) pendant le temps réglementaire d'une partie. Ne peut être utilisé dans les 2 dernières minutes de jeu.

Équipement

#K1 Les joueurs doivent porter 2 bas identiques aux couleurs prédominantes de l'équipe.

NB: Sur un jeu d'appel de l'équipe adverse, AU PLUS TARD LORS DU PREMIER ARRÊT DE JEU il faudra imposer une punition au joueur fautif (A99).

#K2 Dans le cas où un des deux gardiens de but oublie son chandail, seule le gardien de but substitut pourra porter un chandail d'une autre couleur. Toutefois, s'il est appelé à remplacer le gardien de but partant, il devra alors changer avec ce dernier afin de porter la même couleur que ses coéquipiers. De plus, une punition mineure pour avoir retardé le match sera imposée à l'équipe fautive.