

IRSEQ®

CANTONS-DE-L'EST

Règlements spécifiques 2025-2026

HOCKEY BALLE

Dernière mise à jour : 8 octobre 2025



CANTONS-DE-L'EST

HOCKEY BALLE

TABLE DES MATIÈRES

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ	3
ARTICLE 1 Règlements officiels	3
1.1 Règles de jeu	3
ARTICLE 2 Les Parties	3
2.1 Alignement	3
2.2 Feuille d'alignement	3
2.3 Retard	4
2.4 Forfait	4
2.5 Déroulement des parties	4
2.6 Équipement	5
2.7 Mise au jeu	6
2.8 Reprise du jeu	6
2.9 Règlements spécifiques additionnels	7
2.10 Gardien de but	8
2.11 Punitives	8
2.12 Lancer de punition	9
2.13 Expulsion et suspension	9
2.14 Protêt dans le cadre du calendrier régulier	10
2.15 Protêt dans le cadre des éliminatoires	10
ARTICLE 3 Récompenses	11
3.1 Bannières	11
3.2 Médailles	11
FONCTIONNEMENT DE LA SAISON RÉGULIÈRE	11
ARTICLE 4 Calendrier	11
ARTICLE 5 Format	11
ARTICLE 6 Classement	13
6.1 Point au classement	13
6.2 Bris égalité au classement	13
FONCTIONNEMENT DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES	14
ARTICLE 7 Format	14
7.1 Prolongation	16
ÉTHIQUE SPORTIVE	17
ARTICLE 8	17
8.1 Pointage éthique sportive	17
8.2 Équipe gagnante	17
8.3 Procédure en cas d'égalité	17
ANNEXE CODE PUNITION	18

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

ARTICLE 1 Règlements officiels

1.1 Règles de jeu

- 1.1.1 Les règles du jeu sont celles approuvées par la fédération sportive
- 1.1.2 Les règlements spécifiques ont préséance sur les règles de jeu de la fédération sportive.

ARTICLE 2 Les Parties

2.1 Alignement

- 2.1.1 Un minimum de 5 athlètes par équipe + 1 gardien de but, est requis lors d'une partie.
- 2.1.2 Les parties se jouent à 3 vs 3 sur la surface de jeu avec un gardien pour chaque équipe.

2.2 Feuille d'alignement

- 2.2.1 Tous les athlètes doivent être entrés dans leur équipe respective dans S1.
- 2.2.2 Avant chaque rencontre, l'entraîneur des 2 équipes devra vérifier la feuille de partie. Les athlètes remplaçants doivent être inscrits à la main sur la feuille de partie à laquelle ils participent. Il doit barrer les athlètes absents.
- 2.2.3 Lors d'un jamboree, une institution sera désignée comme école hôte pour toute la journée. Cette école sera responsable des feuilles de parties et des résultats sur S1.

Tâches à faire avant le jamboree :

- Imprimer toutes les feuilles de parties des différentes catégories du jamboree où elle sera désignée comme école hôte.
- Remettre les feuilles de parties aux différents marqueurs des surfaces où les parties auront lieu.

Tâches à faire après le jamboree :

- Récupérer toutes les feuilles de parties du jamboree aux différents marqueurs.
- Inscrire le résultat et numériser chaque feuille de partie sur S1. Une numérisation par feuille de partie.

2.3 Retard

Une équipe qui ne se présente pas à l'heure prévue pour le début de sa partie a droit à un délai de dix (10) minutes afin qu'elle se présente sur la surface avec le nombre d'athlètes suffisants pour entreprendre la partie. Toutefois, elle obtient une punition mineure de 2 minutes pour avoir retardé le match.

2.4 Forfait

2.4.1 Une équipe qui ne s'est toujours pas présentée dix minutes après l'heure prévue pour le début de sa partie perd par forfait par la marque de sept (7) à zéro (0).

2.4.2 Une équipe perd par forfait si elle se présente sans le minimum de joueurs requis ou sans entraîneur.

2.5 Déroulement des parties

2.5.1 Une partie est composée d'une période d'échauffement de 5 minutes, suivie d'une poignée de main entre les deux équipes. La partie est d'une durée de trois périodes de (12) minutes non-chronométrées à l'exception de la dernière minute de jeu en 3^e période qui sera chronométrée. Une pause de 2 minutes est obligatoire entre les périodes.

2.5.2 Chaque équipe a droit à un (1) temps mort de trente (30) secondes par partie.

2.5.3 En troisième période, avec un écart de cinq (5) buts et plus, la dernière minute sera non-chronométrée.

2.5.4 Lors d'un écart de sept (7) buts et plus, l'équipe tire de l'arrière sera en avantage numérique d'un joueur (4 vs 3).

Si une punition est décernée à l'équipe qui perd, le jeu sera à 3 vs 3 le temps de la punition. Si une punition est décernée à l'équipe qui mène, l'avantage numérique sera à 4 vs 2.

Si l'écart revient à six (6) buts, la partie revient au déroulement normal.

2.5.5 Lors d'un écart de dix (10) buts, l'entraîneur de l'équipe qui tire de l'arrière peut décider de mettre fin à la partie en avisant l'arbitre.

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST

HOCKEY BALLE

- 2.5.6 Peu importe la température, l'équipe devra respecter le banc qui lui a été désigné selon l'horaire.
- 2.5.7 Les gardiens de but changent de but entre les périodes.

2.6 Équipement

- 2.6.1 Casque : Tous les athlètes doivent porter un casque de hockey avec une grille complète. Il doit être attaché avec toutes les ganses.
- 2.6.2 Chandail : Tous les athlètes doivent porter leur chandail d'équipe d'une même couleur et chaque joueur doit avoir un numéro (1 à 99) identifié dans le dos. Seul le gardien de but peut porter un gilet différent de la couleur de son équipe sans avoir de numéro. Si les deux équipes ont des couleurs de chandails similaires, l'équipe visiteuse devra changer ses chandails et/ou porter des dossards. Seul le gardien de but sera exempté de porter un dossard.
- 2.6.3 Gant : Tous les athlètes doivent porter des gants de hockey ou de hockey balle. Les gants de type travail ne sont pas admis.
- 2.6.4 Bâton : Tous les types de bâtons sont acceptés. Les rubans sous la palette ne sont pas acceptés. Si un bâton est considéré comme dangereux, l'arbitre avertit l'athlète qui doit le remplacer pour participer au jeu. Si un but est compté avec ce bâton, à la suite d'un avertissement, le but sera refusé. Un bâton cassé doit immédiatement être relâché sur la surface. Si le joueur joue la balle avec un bâton cassé, il y aura une pénalité de 2 minutes.
- 2.6.5 Jambières : Tous les athlètes doivent porter des jambières de hockey balle ou de hockey sur glace. Elles doivent être visibles, non recouvertes et bien attachées.
- 2.6.6 Chaussures : Tous les types d'espadrilles et les chaussures de hockey balle sont autorisées. Les chaussures avec bout d'acier sont interdites sauf pour les gardiens de but. Il est fortement recommandé de porter des chaussures de pluie en cas de surface détrempée.

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST

HOCKEY BALLE

- 2.6.7 Balles: Chaque équipe est responsable de leurs balles lors de la période d'échauffement. Les balles de parties (avec fluide intégré) sont fournies par les centres de hockey balle.
- 2.6.8 Support athlétique : Le support athlétique (jackstrap) n'est pas obligatoire mais fortement conseillé.
- 2.6.9 Équipement de gardien de but : Les gardiens de but doivent porter tout l'équipement obligatoire à leur position, tel qu'au hockey sur glace, mais avec des espadrilles ou des chaussures avec bout d'acier.

2.7 Mise au jeu

- 2.7.1 Lors d'une mise au jeu, un athlète de chaque équipe se présentera sur la tuile de mise en jeu. Les pieds doivent être de part et d'autre du carreau de mise en jeu et le bâton doit être placé derrière la tuile. Si l'athlète ne respecte pas ces conditions, l'arbitre demandera de changer celui-ci. Un deuxième changement d'athlète lors de la même mise au jeu entraînera une punition pour avoir retardé la partie. Les autres athlètes doivent être placés à l'extérieur du cercle de mise en jeu.
- 2.7.2 La balle doit toucher à la surface avant d'être jouée. Sinon il y aura une remise au centre et l'équipe fautive perdra la balle.
- 2.7.3 Les mises au jeu se font au début de chaque période; après chaque but ou à la suite d'une punition mineure double (mise au jeu au centre, 3 vs 3).

2.8 Reprise du jeu

- 2.8.1 Lorsqu'il y a une punition, les reprises de jeu se font au centre à l'opposé du banc de punition. L'athlète doit attendre le coup de sifflet avant de repartir le jeu et il a 3 secondes d'immunité. Il peut directement faire un tir au but, faire une passe ou se déplacer avec la balle. Le joueur adverse pourra mettre une pression lorsque la balle traverse la ligne de la zone désignée ou lorsque le décompte se termine.
- 2.8.2 Les reprises à la suite d'un arrêt du gardien ne peuvent pas être effectuées par ce dernier. Un joueur doit reprendre la balle derrière la ligne de but. L'athlète aura 3

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
HOCKEY BALLE

secondes pour sortir la balle de l'endroit désigné. Si le décompte de 3 secondes se termine et que la balle se trouve toujours derrière la ligne de but, celle-ci sera remise au centre à l'équipe adverse pour une nouvelle reprise de jeu.

- 2.8.3 Lorsque la balle quitte la surface de jeu, elle sera remise à l'équipe adverse du dernier athlète ayant touché la balle. À la suite d'un lancer frappant les poteaux du but, la balle sera donnée à l'équipe adverse.
- 2.8.4 Pour toutes les autres reprises, passe avec la main, bâton élevé sur la balle, ou autres, elle se font au centre.

2.9 Règlements spécifiques additionnels

- 2.9.1 Lors d'un changement, l'athlète quittant la surface de jeu doit s'assurer de toucher la bande de son banc d'équipe avec sa main ou son bâton avant que son remplaçant puisse embarquer sur la surface de jeu.
- 2.9.2 Aucune passe avec la main à un coéquipier n'est autorisée. L'athlète peut cependant pousser la balle avec sa main ouverte, à la condition que ce soit lui-même ou un adversaire qui la récupère. Dans le cas contraire, un changement de possession sera effectué.
- 2.9.3 Il est permis de fermer la main sur la balle lorsqu'elle est récupérée dans les airs. Celle-ci doit être directement déposée à une longueur de bras de ses pieds. L'arbitre sifflera si l'athlète prend avantage en avançant avec la balle en la gardant dans sa main ou pour feinter un adversaire.
- 2.9.4 Lorsqu'un athlète touche la balle au-delà de la hauteur permise des épaules, si la balle est reprise par ce même joueur ou l'un de ses coéquipiers, l'arbitre appellera un changement de possession. Si la balle est récupérée par l'équipe adverse, le jeu continue. L'athlète ne peut pas marquer un but en frappant ou en déviant la balle plus haut que ses épaules.
- 2.9.5 Un but est refusé si le joueur a volontairement marqué un but avec une partie de son corps.
-

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
HOCKEY BALLE

- 2.9.6 Une équipe tirant de l'arrière peut retirer son gardien de but seulement lorsqu'il reste 3 minutes à la 3^e période.
- 2.9.7 En tout temps, si une punition est appelée, l'équipe en possession de la balle ne peut pas revenir en zone défensive une fois la ligne centrale franchi. Si c'est le cas, il y aura perte de possession et la balle ira à l'équipe adverse.

2.10 Gardien de but

- 2.10.1 Lorsque le gardien immobilise la balle, elle revient à son équipe. Si l'arbitre juge qu'il est hors de ses limites, il donnera un avertissement au gardien pour remettre la balle en jeu. Si le gardien immobilise la balle, malgré l'avertissement, une punition sera décernée et la balle ira à l'autre équipe.
- 2.10.2 En aucun temps un athlète ne peut faire une passe délibérée à son gardien pour que celui-ci l'immobilise. Il en est de même pour tout athlète immobilisant la balle à l'aide de son bâton ou de son corps sur leur gardien. S'il y a lieu, la balle sera alors remise à l'équipe adverse.
- 2.10.3 Un gardien de but peut faire un changement avec un autre gardien de but qui a déjà l'équipement endossé. Les changements doivent se faire lors des coups de sifflets ou lors des arrêts de jeu.
- 2.10.4 Si le gardien de but se blesse et qu'il n'y a pas de remplaçant, un joueur de la même équipe peut prendre sa place. Dans ce cas, le remplaçant doit revêtir l'équipement de gardien de but au complet dans un délai de 5 minutes.

2.11 Punitions (Annexe Code de punition p.18)

- 2.11.1 Les punitions mineures (code 100) sont de 1 minute de punition, les punitions mineures d'impact (code 200) sont de 2 minutes. Les punitions majeures (code 500) sont de 5 minutes ainsi qu'une expulsion de la partie et minimalement deux parties de suspension. (Voir Annexe Code de punition p.18).
- 2.11.2 Les avantages numériques se jouent à 3 vs 2.

- 2.11.3 Chaque but en avantage numérique met aussitôt fin à la punition de 1 ou 2 minutes. Les punitions de 5 minutes se jouent au complet en avantage numérique.
- 2.11.4 Lors de punitions mineures doubles coïncidentes, le jeu se déroulera à 3 vs 3. Advenant une punition mineure simple (1 min) et une punition mineure d'impact (2 min), le jeu se jouera à 2 vs 2. Lorsque le joueur avec la punition mineure simple se termine, l'équipe a un avantage numérique pour 1 minute.
- 2.11.5 Si une 2^e punition est décernée à l'équipe qui est en désavantage numérique, l'avantage numérique sera à 4 vs 2.
- 2.11.6 Lors de la dernière minute de jeu de la partie, si une punition est appelée, l'équipe aura le choix de faire un lancer de punition ou prendre un avantage numérique.
- 2.11.7 Lors de la dernière minute de jeu de la partie, un athlète qui reçoit une punition d'impact ne peut revenir dans la partie, à l'exception d'une prolongation en séries éliminatoires.

2.12 Lancer de punition

- 2.12.1 Lors d'un lancer de punition accordé sur un geste fautif de l'adversaire, c'est l'athlète sur qui il y a eu la faute qui devra s'exécuter. Si l'athlète ne peut s'exécuter dû à une blessure, l'équipe pourra désigner un autre athlète qui était sur la surface. Toutefois, l'athlète blessé ne pourra revenir dans la partie.
- 2.12.2 Un athlète qui immobilise la balle dans le carré de son gardien de but entraîne un lancer de punition. L'athlète à l'exécuter est sur la surface de jeu au moment de l'infraction.

2.13 Expulsion et suspension

- 2.13.1 Un athlète qui reçoit une pénalité majeure (code 500) est expulsé de la partie et reçoit automatiquement minimalement deux parties de suspension. (Voir tableau annexe p.18)
- 2.13.2 Un athlète qui reçoit 3 punitions d'impacts (code 200) est expulsé de la partie et reçoit automatiquement une partie de suspension.
- 2.13.3 Un athlète expulsé ne peut pas rester sur le banc d'équipe. Un athlète de son équipe doit venir purger la punition du joueur expulsé.

2.13.4 Si un gardien se fait expulser, l'équipe devra habiller un athlète déjà dans l'alignement.

2.14 Protêt dans le cadre du calendrier régulier

2.14.1 L'arbitre du match doit être avisé durant le match qu'il va se terminer, mais sous protêt.

L'avis du protêt devra être inscrit sur la feuille de match.

2.14.2 Un protêt peut être logé lorsqu'une ou plusieurs écoles croient avoir été victime d'un préjudice au cours d'une compétition sportive. Le préjudice doit être causé par une infraction aux règlements du RSEQ-CE ou de la compétition, ou aux règles de jeu, ou par une irrégularité dans l'organisation d'une compétition.

2.14.3 Un protêt doit être écrit par le plaignant en trois (3) copies, la première pour le commissaire, la deuxième pour le responsable de rencontre et la troisième pour le représentant de l'autre école en cause.

S'il y a plus de deux (2) écoles en cause, on doit faire parvenir une copie au représentant des autres écoles.

2.14.4 Le protêt doit être déposé par courriel au commissaire dans les deux (2) heures suivant la fin de la joute. Une facture de cinquante (50.00\$) dollars sera envoyée par le RSEQ-CE. Si le protêt est perdu cette somme est non remboursable.

2.14.5 La décision sera rendue par écrit par le ou la commissaire dans les plus brefs délais et sera transmise directement aux parties impliquées.

2.15 Protêt dans le cadre des éliminatoires

Un comité de protêt sera mis sur pied par l'école qui organise la ou les rencontres et devra comprendre trois des quatre personnes suivantes :

- a) Le ou la responsable de la rencontre,
- b) L'assignateur ou son représentant,
- c) L'arbitre le plus expérimenté,
- d) Le ou la commissaire.

ARTICLE 3 Récompenses

3.1 Bannières

- 3.1.1 En saison régulière, l'équipe championne de chaque catégorie reçoit une bannière 23" X 36".
- 3.1.2 L'équipe de chaque catégorie qui, selon les points d'éthique de la saison régulière, a démontré le meilleur esprit sportif reçoit une bannière 23" X 36". En cas d'égalité, le nombre de minutes de punitions comptabilisées déterminera le récipiendaire de la bannière de l'éthique sportive. Une colonne à cet effet est incluse au classement officiel de la ligue
- 3.1.3 En séries éliminatoires, à titre de championne régionale, l'équipe gagnante de chaque catégorie reçoit une bannière 30" X 48".

3.2 Médailles

Dans chaque catégorie, chaque membre de l'équipe championne des séries éliminatoires reçoit une médaille d'or alors que chaque membre de l'équipe finaliste reçoit une médaille d'argent.

FONCTIONNEMENT DE LA SAISON RÉGULIÈRE

ARTICLE 4 Calendrier

Les calendriers sont confectionnés par le RSEQ-CE. Aucune demande de modification de partie ne sera acceptée. Dans un cas exceptionnel, les seuls changements possibles seront pour une situation impliquant un conflit de plateaux ou des intempéries. Si une ou des parties doivent être annulées à cause des intempéries et ne peuvent pas être reprises, le classement sera calculé en fonction d'un ratio du nombre de points obtenus sur la possibilité totale de points.

ARTICLE 5 Format

Dépendant du nombre d'équipes, il y a entre 6 à 8 parties par équipe dans la saison régulière.

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
HOCKEY BALLE

Il est souhaité d'affronter un maximum d'équipes différentes, d'avoir une équité entre les équipes d'une même section et d'éviter les parties aléatoires (vs une autre section). Il est souhaité qu'une équipe joue dans 3 jamborees lors de la saison régulière. Un maximum de 3 parties par équipe peuvent être jouées lors d'un jamboree.

- 4 équipes : 1 section / 2 parties vs chaque équipe = 6 parties.
- 5 équipes : 1 section / 2 parties vs chaque équipe = 8 parties.
- 6 équipes : 1 section / 1 partie vs chaque équipe + 1 partie aléatoire = 6 parties.
- 7 équipes : 1 section / 1 partie vs chaque équipe = 6 parties.
- 8 équipes : 1 section / 1 partie vs chaque équipe = 7 parties.
- 9 équipes : 1 section / 1 partie vs chaque équipe = 8 parties.
- 10 équipes : 2 sections de 5 équipes / 2 parties vs chaque équipe de ta section = 8 parties.
- 11 équipes : 2 sections
Section A: (6 équipes) 1 partie vs chaque équipe de ta section + 1 partie aléatoire dans ta section = 6 parties.
Section B: (5 équipes) 1 partie vs chaque équipe de ta section + 2 parties aléatoires dans ta section = 6 parties.
- 12 équipes : 2 sections de 6 équipes/ 1 partie vs chaque équipe de ta section + 1 partie aléatoire vs l'autre section = 6 parties.
- 13 équipes : 2 sections
Section A: (7 équipes) 1 partie vs chaque équipe de ta section = 6 parties.
Section B: (6 équipes) 1 partie vs chaque équipe de ta section + 1 partie aléatoire dans ta section = 6 parties.
- 14 équipes : 2 sections de 7 équipes/ 1 partie vs chaque équipe de ta section = 6 parties.
- 15 équipes : 3 sections de 5 équipes/ 2 parties vs chaque équipe de ta section = 8 parties.
- 16 équipes: 2 sections de 8 équipes/ 1 partie vs chaque équipe de ta section = 7 parties.
- 17 équipes : 2 sections
Section A: (9 équipes) 1 partie vs chaque équipe de ta section = 8 parties.
Section B: (8 équipes) 1 partie vs chaque équipe de ta section + 1 partie aléatoire dans ta section = 8 parties.

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
HOCKEY BALLE

- 18 équipes : 2 sections de 9 équipes/ 1 partie vs chaque équipe de ta section = 8 parties.
- 19 équipes: 3 sections
Section A: (7 équipes) 1 partie vs chaque équipe de ta section = 6 parties
Section B: (6 équipes) 1 partie vs chaque équipe de ta section + 1 partie aléatoire dans ta section = 6 parties
Section C: (6 équipes) 1 partie vs chaque équipe de ta section + 1 partie aléatoire dans ta section = 6 parties
- 20 équipes: 4 sections de 5 équipes.
Section A et B: 1 partie vs chaque équipe de ta section + 1 partie vs chaque équipe de l'autre section (excepté une) = 8 parties.
Section C et D: 1 partie vs chaque équipe de ta section + 1 partie vs chaque équipe de l'autre section (excepté une) = 8 parties.

ARTICLE 6 Classement

6.1 Point au classement

6.1.1 Victoire : 2 points / Nulle : 1 point / Défaite : 0 point

6.2 Bris égalité au classement

S'il y a égalité au classement final de la saison régulière, l'avantage va à :

1. L'équipe qui a obtenu le plus de victoires
2. L'équipe qui a obtenu le moins de défaites
3. L'équipe qui a obtenu le plus grand nombre de victoires lors des parties impliquant les deux équipes
4. L'équipe qui a gagné la série de parties entre les deux équipes au total des points
5. L'équipe qui a le quotient le plus élevé des points pour / points contre à la fin de la saison

FONCTIONNEMENT DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES

ARTICLE 7 Format

4 équipes:

Demi-Finale: Position #4 vs Position #1

Demi-Finale: Position #3 vs Position #2

Médaille Bronze: Perdant DF plus bas classé vs Perdant DF plus haut classé

Médaille Or: Gagnant DF plus bas classé vs Gagnant DF plus haut classé

5 équipes:

Quart de Finale: Position #5 vs Position #4

Demi-Finale: Position #3 vs Position #2

Demi-Finale: Gagnant QF vs Position #1

Médaille Bronze: Perdant DF plus bas classé vs Perdant DF plus haut classé

Médaille Or: Gagnant DF plus bas classé vs Gagnant DF plus haut classé

6 équipes:

Quart de Finale: Position #6 vs Position #3

Quart de Finale: Position #5 vs Position #4

Demi-Finale: Gagnant QF plus bas classé vs Position #1

Demi-Finale: Gagnant QF plus haut classé vs Position #2

Médaille Bronze: Perdant DF plus bas classé vs Perdant DF plus haut classé

Médaille Or: Gagnant DF plus bas classé vs Gagnant DF plus haut classé

7 équipes:

Quart de Finale: Position #7 vs Position #2

Quart de Finale: Position #6 vs Position #3

Quart de Finale: Position #5 vs Position #4

Demi-Finale: Gagnant QF plus bas classé vs Position #1

Demi-Finale: Les deux autres gagnants QF s'affrontent (plus bas classé vs plus haut classé)

Médaille Bronze: Perdant DF plus bas classé vs Perdant DF plus haut classé

Médaille Or: Gagnant DF plus bas classé vs Gagnant DF plus haut classé

8 équipes et 9 équipes

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
HOCKEY BALLE

Quart de Finale: Position #8 vs Position #1
Quart de Finale: Position #7 vs Position #2
Quart de Finale: Position #6 vs Position #3
Quart de Finale: Position #5 vs Position #4
Demi-Finale: Gagnant QF plus bas classé vs Gagnant QF plus haut classé
Demi-Finale: Les deux autres gagnants QF s'affrontent (plus bas classé vs plus haut classé)
Médaille Bronze: Perdant DF plus bas classé vs Perdant DF plus haut classé
Médaille Or: Gagnant DF plus bas classé vs Gagnant DF plus haut classé

Ligue à 2 sections (10,11,12,13,14,16,17,18 équipes)

Quart de Finale #1: Position #4A vs Position #1B
Quart de Finale #2: Position #3B vs Position #2A
Quart de Finale #3: Position #4B vs Position #1A
Quart de Finale #4: Position #3A vs Position #2B
Demi-Finale #1: Gagnant QF #2 vs Gagnant QF #1
Demi-Finale #2: Gagnant QF #4 vs Gagnant QF #3
Médaille Bronze: Perdant DF plus bas classé vs Perdant DF plus haut classé
Médaille Or: Gagnant DF plus bas classé vs Gagnant DF plus haut classé

Ligue à 3 sections (15 et 19 équipes)

Les 1^{ers} de chaque section, les 2^e de chaque section, ainsi que les 2 meilleures 3^e position (déterminé par critère du bris d'égalité) ont accès au quart de finale.

Un classement de 8 équipes est déterminé de cette façon:

Position 1 à 3: Les premières positions des 3 sections (déterminé par critère du bris d'égalité)
Position 4 à 6 : Les deuxièmes position des 3 sections (déterminé par critère du bris d'égalité)
Position 7 et 8 : Les 2 meilleures 3^e position sur 3 équipes. (Déterminé par critère du bris d'égalité)

Quart de Finale: Position #8 vs Position #1
Quart de Finale: Position #7 vs Position #2
Quart de Finale: Position #6 vs Position #3
Quart de Finale: Position #5 vs Position #4
Demi-Finale: Gagnant QF plus bas classé vs Gagnant QF plus haut classé
Demi-Finale: Les deux autres gagnants QF s'affrontent (plus bas classé vs plus haut classé)
Médaille Bronze: Perdant DF plus bas classé vs Perdant DF plus haut classé
Médaille Or: Gagnant DF plus bas classé vs Gagnant DF plus haut classé

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
HOCKEY BALLE

Ligue à 4 sections (20 équipes)

Quart de Finale #1: Position #2A vs Position #1B

Quart de Finale #2: Position #2B vs Position #1A

Quart de Finale #3: Position #2C vs Position #1D

Quart de Finale #4: Position #2D vs Position #1C

Demi-Finale #1: Gagnant QF #2 vs Gagnant QF #1

Demi-Finale #2: Gagnant QF #4 vs Gagnant QF #3

Médaille Bronze: Perdant DF plus bas classé vs Perdant DF plus haut classé

Médaille Or: Gagnant DF plus bas classé vs Gagnant DF plus haut classé

7.1 Prolongation

Si le pointage est égal après le temps de jeu régulier, il y aura une prolongation de 5 minutes de jeu non chronométré. Les deux équipes restent de leur côté initial. L'équipe qui marque le premier but remporte la partie. Si l'égalité persiste après les 5 minutes, il y aura fusillade pour déterminer l'équipe gagnante. La première ronde de fusillade se déroule avec trois (3) athlètes différents. Advenant l'égalité après la ronde de fusillade à trois athlètes différents, l'entraîneur désignera un à la fois les athlètes qui participeront à la fusillade. Tous les athlètes, à l'exception du gardien de but, devront participer à la fusillade avant qu'un athlète ne revienne une deuxième fois.

7.2 Punitions

7.2.1 Si un athlète était sur le banc des punitions avant le début de la prolongation, il peut revenir dans la partie une fois sa punition terminée.

7.2.2 En prolongation, lors de la dernière minute, si une punition est appelée l'équipe n'a pas le choix de faire un lancer de punition ou de prendre un avantage numérique. Elle doit prendre l'avantage numérique.

ÉTHIQUE SPORTIVE

ARTICLE 8

8.1 Pointage éthique sportive

Lorsqu'une équipe obtient trop de minutes de punitions, elle peut également perdre des points au classement selon la formule suivante :

M14			
Nombre minutes de punitions	8 et moins	9 à 12	13 et plus
Points d'éthique	+1	0	-1
M15			
Nombre minutes de punitions	8 et moins	9 à 12	13 et plus
Points d'éthique	+1	0	-1
M18			
Nombre minutes de punitions	8 et moins	9 à 12	13 et plus
Points d'éthique	+1	0	-1

8.2 Équipe gagnante

L'équipe gagnante sera celle qui aura accumulé le plus de point d'éthique sportive

8.3 Procédure en cas d'égalité

Advenant le cas d'une égalité dans le pointage, un vote sera effectué auprès des délégués de chaque équipe afin de déterminer un gagnant. Une équipe ne peut pas voter pour elle-même



CANTONS-DE-L'EST

HOCKEY BALLE

ANNEXE CODE PUNITION HOCKEY BALLE RSEQ-CE

PUNITION MINEURE – 1 minute	
INFRACTIONS	CODE 100
Accrocher	101
Équipement illégal	102
Jouer avec 2 bâtons ou brisé	103
Mise au jeu illégale	104
Obstruction	105
Punition de banc	106
Retarder la partie	107
Retenir	108
Trébucher	109
Trop de joueurs	110

PUNITION MINEURE D'IMPACT – 2 minutes	
INFRACTIONS	CODE 200
Anti-Sportive	201
Bâton élevé	202
Coup de bâton	203
Donner de la bande	204
Double-échec	205
Genou	206
Glisse dangereuse	207
Instigateur	208
Mise en échec	209
Obstruction sur le gardien de but	210
Rudesse	211



CANTONS-DE-L'EST

HOCKEY BALLE

PUNITION MAJEURE – 5 minutes + Expulsion (=suspension)		
INFRACTIONS	CODE 500	SUSPENSION
6 pouces majeur avec le bâton	501	Minimum 2 parties
Abus verbaux envers adversaire, officiel, marqueur	502	Minimum 2 parties
Bataille	503	Saison + Séries
Coup à la tête	504	Minimum 2 parties
Coup de bâton majeur	505	Minimum 2 parties
Coup de poing	506	Minimum 3 parties
Cracher sur un adversaire	507	Minimum 3 parties
Darder	508	Minimum 2 parties
Frapper un officiel	509	Saison + Séries
Menacer un officiel	510	Saison + Séries
Mise en échec par derrière	511	Minimum 2 parties
Propos discriminatoire	512	Minimum 3 parties
Tentative de blessure	513	Minimum 3 parties