



**LIGUE DE CROSSE EN ENCLOS DU QUÉBEC**

**RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES**

**SAISON 2026**

Mis-à-jour : 2026-01-10



## Table des matières

Section 1 Règlements de jeu & Commissariat .....	4
Section 2 Enregistrement des équipes .....	4
Section 3 Règlements de jeu spécifiques .....	5
3.1. Nombre de joueurs (saison régulière et séries éliminatoires) .....	5
3.2. Tableau des âges.....	5
3.3. Échauffement .....	5
3.4. Arrêt de jeu .....	5
3.5. Suspensions .....	5
3.6. Couleurs de chandails .....	6
3.7. Alignement des équipes .....	6
3.8. Personnel de partie .....	7
3.9. Statistiques en cas d'inadmissibilité .....	7
Section 4 Admissibilité .....	7
Section 5 Affiliation .....	7
5.1. Provenance .....	7
5.2. Joueurs affiliés en séries éliminatoires .....	8
Section 6 Règlements de fonctionnement .....	8
6.1. Formule de compétition .....	8
6.2. Formule de compétition – Séries éliminatoires .....	8
6.3. Points au classement .....	9
6.4. Cadres de référence .....	9
Section 7 Officiels .....	9
7.1. AOCQ .....	9
7.2. Répartition .....	10
7.3. Officiels mineurs .....	10
Section 8 Philosophie de la ligue .....	10



8.1. Éthique sportive .....	10
Section 9 Mérites et récompenses .....	10
9.1. Récompenses d'équipes.....	10
Section 10 Échéancier des alignements .....	10
Section 11 Transmission des résultats .....	10
Section 12 Priorité aux activités de la ligue .....	11
Section 13 Sanctions .....	11
13.1. Refus de jouer .....	11
13.2. Retrait d'une équipe .....	11
Section 14 Modifications à la réglementation .....	12



## Section 1 Règlements de jeu & commissariat

### 1.1 Règlements de jeu

Les règlements de jeu sont ceux de Lacrosse Canada et de La Crosse Québec, incluant le guide d'exploitation de La Crosse Québec. Cependant, les présents règlements spécifiques s'ajoutent.

### 1.2 Commissariat

Le commissaire de la LCEQ est nommé et élu par les associations membres de La Crosse Québec qui sont aussi membres de la LCEQ. Celui-ci ne peut pas être un membre actif au sein d'un conseil d'administration et/ou faire part du personnel d'une association. En l'absence d'un commissaire élu, le directeur exécutif de La Crosse Québec pourra agir comme commissaire intérimaire et/ou le conseil d'administration de La Crosse Québec pourra en désigner un.

## Section 2 Enregistrement des équipes

Les inscriptions des équipes doivent être soumises au commissaire lors de la réunion annuelle de planification de saison ou avant le 30 mars de chaque année de jeu. Dans le cas d'inscription tardive, l'équipe pourra prendre part aux jamborees, tournois et matchs hors-concours.

La structure de compétition pour les programmes LCEQ pour femmes et mixtes est constituée des divisions « A », et « B », pour chaque catégorie d'âge, de M11 à M22. Toutes les structures de compétition pour les programmes LCEQ seront déterminées par le nombre d'inscriptions et le nombre d'équipes dans une catégorie d'âge.

« A » : Désigne le niveau de jeu compétitif

« B » : Désigne le niveau de jeu participatif et de développement

Pour la division « A », les associations sont encouragées à former des regroupements avec d'autres associations à proximité géographiques. Pour être éligible à inscrire une équipe dans la division « A », une association/regroupement doit inscrire un minimum de 3 équipes par catégorie d'âge.

Une association avec une seule équipe par catégorie d'âge est automatiquement inscrite dans la division « B ». Une association peut présenter une demande de dérogation au commissaire de la LCEQ pour la saison en cours pour évoluer dans la



division « A ». Le commissaire prendra en considération : les statistiques des saisons passées, la force relative des joueurs et des équipes dans la division concernée, l'impact du reclassement de l'équipe sur le calendrier et les opérations de la division, et la possibilité pour l'association de placer ses joueurs de plus haut calibre dans une autre association/regroupement.

Dans l'éventualité où il n'est pas possible d'obtenir un minimum de 3 équipes dans une division, les formations inscrites devront évoluer dans la division inférieure immédiate.

### Section 3 Règlements de jeu spécifiques

#### 3.1. Nombre de joueurs (saison régulière et séries éliminatoires)

Une équipe doit aligner un minimum de huit (8) joueurs et un (1) gardien de but, aptes à jouer lors de chaque partie.

Un maximum de 18 joueurs et deux (2) gardiens de but peuvent être en uniforme lors de chaque partie.

#### 3.2. Tableau des âges

##### Option 2

Catégorie	Âge
M9	7-8 ans
M11	9-10 ans
M13	11-12 ans
M15	13-14 ans
M18	15-16-17 ans
M22	18, 19, 20, 21 ans

#### 3.3. Échauffement

Chaque association est responsable d'avoir ses propres balles.

#### 3.4. Arrêt de jeu

Chaque équipe a droit à deux (2) temps d'arrêt de 30 secondes par partie.



### **3.5. Suspensions**

- 3.5.1. Les sanctions minimales sont celles prévues aux règles de jeu de Lacrosse Canada et de La Crosse Québec
- 3.5.2. Les entraîneurs doivent s'assurer que les joueurs qui reçoivent une pénalité entraînant une suspension commencent à purger leur suspension immédiatement, et ce, même en l'absence d'un avis de sanction formel.
- 3.5.3. Toute suspension doit être purgée selon les dispositions suivantes :
- Suspension à la suite d'une partie hors-concours doit être purgée dans la prochaine partie de ligue ;
  - Toute suspension reçue dans une partie de ligue doit être purgée dans la prochaine partie de l'équipe en saison régulière, en tournoi sanctionné ou en séries éliminatoires ;
  - Le commissaire peut étudier toute situation problématique.

### **3.6. Couleurs de chandails**

Si une équipe n'est pas en mesure d'avoir deux uniformes et que la couleur des gilets est trop similaire à ceux de l'équipe adverse, l'équipe locale devra porter des dossards d'une couleur autre par-dessus leurs gilets.

### **3.7. Alignement des équipes**

Chaque entraîneur-chef doit remettre au marqueur officiel une liste signée par celui-ci comprenant les joueurs retranchés/absents et l'alignement partant de la partie au moins 15 minutes avant le début de la partie.

### **3.8. Personnel de partie**

Les trois (3) tâches suivantes doivent être remplies par l'équipe hôte :

(1) Responsable de la compétition

(1) Annonceur

(1) Marqueur-chronométreur-shot clock

Tout manquement doit être signalé au commissaire qui prend les mesures appropriées, notamment l'imposition d'une amende.



### **3.9. Statistiques en cas d'inadmissibilité**

- 3.10.1. Lorsqu'une joute est perdue à cause de l'emploi d'un joueur inadmissible, les efforts individuels des autres joueurs sont retenus pour fin de compilation des statistiques individuelles.
- 3.11.2. Si l'équipe non fautive gagne la joute, le pointage compilé aux statistiques est celui de la partie.
- 3.12.3. Si l'équipe fautive gagne la joute, le pointage devient un (1) à zéro (0) en faveur de l'équipe non fautive, pour fin de compilation du classement de cette joute.

## **Section 4 Admissibilité**

Pour être éligible à participer aux activités de la LCEQ, un joueur régulier ou affilié doit être inscrit et être un membre en règle auprès de La Crosse Québec.

Un joueur régulier ou affilié doit être enregistré et être inscrit avec une équipe de LCEQ avant de jouer son 1er match de la saison régulière avec cette équipe.

Il est interdit à tout joueur d'être inscrit comme joueur régulier avec plus d'une équipe de la LCEQ à la fois.

## **Section 5 Affiliation**

### **5.1. Provenance**

Un joueur affilié doit provenir de la même division ou de la division immédiate inférieure. Si le joueur affilié est choisi dans la même division, il doit provenir d'une des classes inférieures.

Un joueur affilié doit en priorité provenir de la même association. Dans l'éventualité où une association n'offre pas une classe supérieure ou inférieure, sous approbation du commissaire, il sera permis pour un joueur d'être affilié à une formation d'une autre association. L'association qui offre la classe supérieure devra acheminer une demande d'affiliation au commissaire et obtenir son aval ainsi que celle de l'association dans laquelle le joueur évolue comme joueur régulier.

Les joueurs pourront être affiliés à un maximum de deux (2) équipes dans la même classe de la même division.



## **5.2. Joueurs affiliés en séries éliminatoires et/ou tournoi de fin de saison**

Toutes les équipes peuvent signer un nombre illimité de joueurs affiliés provenant de leur association. Une équipe peut aligner un nombre illimité de joueurs affiliés jusqu'à un maximum de 15 joueurs incluant le gardien inscrit sur l'alignement.

Pour être admissible à participer aux séries éliminatoires et au tournoi de fin de saison, un joueur affilié devra obligatoirement provenir de la même association.

### **Section 6 Règlements de fonctionnement**

#### **6.1. Formule de compétition – Hors-concours, Saison régulière & Jamborees**

Il n'est pas permis à des équipes de divisions différentes au sein de la LCEQ de s'affronter.

##### Hors-concours

Une équipe peut disputer un nombre maximal de huit (8) matchs hors-concours jusqu'à la fin du calendrier de saison régulière. La participation à un tournoi à l'extérieur de la province ne compte pas dans le calcul.

Sous approbation du commissaire de la LCEQ, il est permis aux équipes de la LCEQ de prendre part des matchs hors-concours, de tournois et de jamborees contre des équipes enregistrées auprès de La Crosse Québec qui ne sont pas membres de la LCEQ. Les présidents des associations des équipes en question ainsi que le commissaire de la LCEQ sont responsables de vérifier que les niveaux de jeu des formations ne représentent pas un enjeu de sécurité pour les participants.

##### Saison régulière

Le nombre de parties est déterminé en fonction du nombre d'équipes au sein de chaque division. Les membres de chaque division se rencontreront à l'approche de la saison pour déterminer le nombre exact de matchs.

##### Tournois/Jamborees

L'organisation de jamborees et de tournois est à la discrétion des associations hôtes. Les hôtes déterminent les dates, la quantité maximale d'équipes qu'elles peuvent accueillir et dans les divisions de leur choix. Les matchs de jamboree ne comptent pas dans le calcul du nombre maximal de parties hors-concours pouvant être jouées. À la discrétion des équipes, un match de jamboree peut être désigné comme match de saison régulière.

Il est entendu que les équipes cèdent l'entièreté de leurs parties de saison régulière avant de s'inscrire à un tournoi/jamboree.



## 6.2. Formule de compétition – Séries éliminatoires

À déterminer par les équipes de chaque division en fonction du nombre d'équipes.  
La finalité est le championnat provincial/tournoi de fin de saison.

## 6.3. Points au classement

Victoire : deux (2) points

Défaite en prolongation ou tirs de barrage : un (1) point

Défaite en temps réglementaire : zéro (0) point

## 6.4. Cadres de référence

« A »

Cadre de référence proposé	Standard à respecter
Nombre d'heures / Séance	1 h 30
Fréquence d'entraînement / semaine	2 à 3
Entraînement hors dalle / semaine	0 à 2
Nombre de matchs / année	16 à 24
Nombre de matchs hors-concours	4 matchs maximum
Nombre de matchs saison régulière	16 matchs maximum
Nombre de matchs tournois / jamborees	0 à 8 matchs

« B »

Cadre de référence proposé	Standard à respecter
Nombre d'heures / Séance	1 h 00
Fréquence d'entraînement / semaine	2
Entraînement hors dalle / semaine	0 à 2
Nombre de matchs / année	12 à 24
Nombre de matchs hors-concours	4 matchs maximum
Nombre de matchs saison régulière	16 matchs maximum
Nombre de matchs tournois	0 à 8 matchs

## Section 7 Officiels

### 7.1. AOCQ

Les officiels doivent être membres en règle de l'Association des officiels de crosse du Québec.



## 7.2. Répartition

La formule obligatoire est : deux (2) arbitres

## 7.3. Officiels mineurs

L'équipe hôte est responsable des officiels mineurs (marqueurs) et de leur compétence.

Les officiels mineurs doivent se rapporter à l'arbitre en chef avant chaque partie. Ils doivent avoir en leur possession une copie des règlements de la ligue.

## Section 8 Philosophie de la ligue

### 8.1. Éthique sportive

Les joueurs doivent obligatoirement se donner la main au centre de la surface de jeu après les parties. Les entraîneurs doivent obligatoirement se donner la main après les parties.

## Section 9 Mérites et récompenses

### 9.1. Récompenses d'équipes

#### 9.1.1. Championnat provincial/Tournoi de fin de saison

Des bannières et des médailles sont remises à l'équipe championne et finaliste du championnat provincial.

## Section 10 Échéancier des alignements

Les dates suivantes doivent être respectées :

- 5 jours ouvrables avant la première partie : Remettre l'alignement officiel au commissaire et registraire de la LCEQ pour l'enregistrement dans RAMP
- 1 juillet : Date limite de signature de joueurs affiliés et réguliers

Toute modification à l'alignement doit être transmise à la LCEQ afin que le formulaire de composition officiel soit modifié en conséquence.



## Section 11 Transmission des résultats

Les résultats et la feuille de match sont remplis en temps réel par le marqueur via la plateforme RAMP. La feuille de match doit être complétée dans les 60 minutes suivant la fin de la partie. Les informations suivantes doivent être remplies :

- Alignement des deux (2) équipes, en spécifiant les entraîneurs
- Buts inscrits par équipe
- Détails des suspensions (incluant le temps et la période)
- Noms des officiels présents

## Section 12 Priorité aux activités de la ligue

Pendant la saison régulière, les équipes doivent prioriser les activités et le calendrier de la ligue avant de participer à des événements extérieurs.

## Section 13 Sanctions

Les sanctions sont affectées à un compte spécifique de la Ligue. Le commissaire est responsable de maintenir un registre des sanctions émises et des montants reçus/dus.

### 13.1. Refus de jouer

#### 13.1.1 Saison régulière & Hors-concours

Une équipe qui ne se présente pas à une partie, outre que pour une raison jugée exceptionnelle ou hors du contrôle, ou qui refuse de jouer est passible des sanctions suivantes :

- Perte de la joute ;
- Amende de trois cents dollars (300 \$) ;
- Toute autre sanction qui est jugée appropriée par le commissaire ;

#### 13.1.1 Tournois & jamborees

Une équipe qui ne se présente pas à une partie, outre que pour une raison jugée exceptionnelle ou hors du contrôle, ou qui refuse de jouer est passible des sanctions suivantes :

- Perte de toutes les parties de ce tournoi ;
- Amende de cinq cents dollars (500 \$) ;
- Toute autre sanction qui est jugée appropriée par le commissaire ;



### 13.2. Retrait d'une équipe

À moins d'un cas de force majeure, une association inscrite qui retire une ou des équipes de la ligue après la date butoir du 30 mars est passible des sanctions suivantes :

- Amende de cinq cents dollars (500 \$) par équipe retirée ;
- Toute autre sanction qui est jugée appropriée par le commissaire ;

### Section 14 Modifications à la réglementation

Toute demande de modification au présent document en vue de la saison suivante doit être acheminée au commissaire avant le 1er novembre. Celle-ci doit être signée par le président de l'association qui achemine la demande ainsi que supportée/co-signée par le président d'une autre association membre de la ligue.

Les demandes de modifications seront accumulées par le commissaire puis présentées aux membres de la ligue lors d'une rencontre prévue à cet effet.

Pour adopter une demande de modification, la ligue utilise la procédure énumérée aux règlements généraux de la fédération au point 7.1.10 Répartitions des votes. Les modifications adoptées prennent effet immédiatement en vue de la prochaine saison.

