

*HOCKEY*  
**Lac St-Louis**



**LIGUES RÉGIONALES**

**2009-2010**

**RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS**

[www.hockeylacst-louis.qc.ca](http://www.hockeylacst-louis.qc.ca)

*J'évolue au hockey*



## HOCKEY LAC ST-LOUIS

**Tél.:** (514) 697-9273

**Fax :** (514) 697-7146

**Site WEB :** [www.hockeylacst-louis.qc.ca](http://www.hockeylacst-louis.qc.ca)

**Courriel :** [commentaire@hockeylacst-louis.qc.ca](mailto:commentaire@hockeylacst-louis.qc.ca)

### **BOTTIN EN CAS D'URGENCE SEULEMENT**

Responsable des ligues régionales

**Cellulaire:** (514) 702-9273

**Cellulaire:** (514) 231-2247

Assignateur

**Cellulaire:** (514) 757-6127

**Cellulaire:** (514) 639-6286

**IMPORTANT:** ADVENANT UNE CONTESTATION, LA VERSION FRANÇAISE DU LIVRE DE RÈGLEMENTS DES LIGUES RÉGIONALES SERVIRA DE DOCUMENT OFFICIEL.



# **1. GÉNÉRALITÉS**

## **1.01 PRINCIPES**

Ce livre de règlements s'applique aux ligues de hockey régionales de la Région du Lac St-Louis.

Les règlements des ligues de hockey régionales de la région du Lac St-Louis viennent s'ajouter ou préciser les règlements de HOCKEY QUÉBEC et de HOCKEY CANADA. Tous les membres y sont assujettis comme ils sont assujettis à ceux de HOCKEY QUÉBEC et de HOCKEY CANADA.

## **1.02 CHANDAILS**

### **a) Gardien de buts**

Dans le cas où un des deux gardiens de but oublie son chandail, seul 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 de chandail 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.

### **b) Toutes les équipes doivent posséder deux (2) ensembles de chandails (local et visiteur).**

## **1.03 MODIFICATIONS D'ÉQUIPEMENTS**

Tout joueur ayant modifié l'équipement approuvé par l'"A.C.N.O.R." et/ou B.N.Q. ne peut participer à un match avec cet équipement.

## **1.04 SURFACEUSE (ZAMBONI)**

Personne, y compris les arbitres, n'a le droit de sauter sur la glace avant le départ de la surfaceuse. Joueurs et officiels doivent attendre que les portes soient fermées.

### 1.05 **TAPAGE SUR LA BANDE AU BANC DES JOUEURS**

Il est interdit de frapper sur la bande (intérieur-extérieur) avec son bâton.

Une punition mineure au banc sera imposée à l'équipe trouvée fautive.  
(Réf. H.C. Article 4.3)

### 1.06 **ABSENCE DES OFFICIELS - RÈGLEMENT HOCKEY CANADA.**

Si par suite de mésaventure ou de maladie, l'arbitre et les juges de lignes dûment désignés ne peuvent se présenter:

- A) le gérant ou l'entraîneur de l'équipe receveur devra tenter de communiquer avec l'assignateur régional ou son arbitre en chef de zone, afin d'obtenir les services d'officiels.

**Assignateur régional, Cellulaire: (514) 757-6127  
(514) 639-6286**

- B) Entre-temps, les deux équipes débutent le match selon la modalité suivante: les gérants ou entraîneurs des deux équipes en présence devront s'entendre sur le choix d'un arbitre et de un ou deux juges de lignes.

Si les officiels dûment désignés arrivent au cours de la partie, ils remplaceront immédiatement les officiels temporaires.

- C) Dans le cas où les gérants ou entraîneurs des deux équipes ne s'entendent pas et que le match n'est pas joué, le match sera repris à une date ultérieure.
- D) Considérant ce qui précède, si les entraîneurs s'entendent pour jouer le match, celui-ci sera considéré comme étant légal.

### 1.07 **CHAMBRE DES OFFICIELS**

Il est strictement interdit à tout membre d'une équipe, association ou organisation, d'entrer dans la chambre des officiels.

## **2. MATCHS D'EXHIBITIONS**

### **2.01 OFFICIELS RÉGIONAUX (disponibilité)**

Les officiels régionaux sont disponibles dès l'ouverture des camps d'entraînement.

**NOTE:** Les équipes des catégories Bantam AA-BB-CC, Midget AA-BB-CC et Junior AA, doivent obligatoirement utiliser des officiels régionaux pour les matchs d'exhibitions.

### **2.02 HONORAIRES DES OFFICIELS**

Les arbitres doivent être payés en argent comptant avant le début du match. Les honoraires lors des matchs d'exhibitions sont fixés selon les taux établis durant la saison régulière.

### **2.03 BESOIN D'OFFICIELS (procédure)**

Pour réserver des officiels, le gouverneur d'organisation doit compléter le formulaire à cet effet et le faire parvenir par courriel au secrétariat régional. Un minimum de 4 jours d'avis est requis.

*N.B. : La disponibilité des arbitres régionaux est limitée durant la pré saison. Il est fortement recommandé de réserver tôt afin d'obtenir les services de ces arbitres.*

### **3. ENTRAÎNEURS**

#### **3.01 RESPONSABILITÉ**

L'entraîneur chef est responsable de son équipe en tout temps, de l'application des règlements de Hockey Canada, de Hockey Québec de même que de l'encadrement de son équipe sur glace et hors glace.

#### **3.02 ENTRAÎNEUR CHEF**

Une équipe ne peut avoir plus d'un entraîneur chef assigné.

#### **3.03 ACCRÉDITATION**

Niveau de certification minimum pour Entraîneur-Chef et Entraîneur-Adjoint. (Réf **3.2.1** et **3.2.2** H.Q)

	AA-BB-CC		A-B-C	
	Entraîneur Chef	Entraîneur Adjoint	Entraîneur Chef	Entraîneur Adjoint
Pré-Novice	N/A	N/A	Ent. Init.	Ent. Init.
Novice	N/A	N/A	Ent. Init.	Ent. Init.
Atome	Ent. Récré.*	Ent. Récré.*	Ent. Récré.*	Ent. Récré.*
Peewee	Ent. Comp. 1	Ent. Comp. 1	Ent. Récré.	Ent. Récré.
Bantam	Ent. Comp. 1	Ent. Comp. 1	Ent. Récré.	Ent. Récré.
Midget	Ent. Comp. 1	Ent. Comp. 1	Ent. Récré.	Ent. Récré.
Junior	Ent. Comp. 1	Ent. Comp. 1	Ent. Récré.	Ent. Récré.

\*La formation PIJE est obligatoire pour la division Atome

**N.B.:** La correspondance entre les codes apparaissant si haut et les niveaux appropriés est la suivante:

Ent. Init. = Niveau Entraîneur Initiation  
Ent. Récré. = Niveau Entraîneur Récréation  
Ent. Comp. 1 = Niveau Entraîneur Compétition 1

## **4. ENREGISTREMENT DES MEMBRES**

### **4.01 MEMBRE D'UNE ÉQUIPE**

Avant de pouvoir participer aux activités d'une équipe, toute personne doit être un membre dûment enregistré avec ladite équipe.

### **4.02 RESPONSABILITÉ**

Il relève de la responsabilité du registraire d'organisation, d'enregistrer les membres sous sa juridiction.

### **4.03 PROCÉDURE**

Avant le premier match de la saison régulière d'une équipe, le registraire d'organisation doit avoir enregistré les joueurs de chacune des équipes.

La mise à jour des fichiers devra obligatoirement être faites aux dates suivantes;

<b>1<sup>er</sup> décembre</b>	<b>Réf. H.Q. 5.3.3 b)</b>	<b>Réduction pour le Junior</b>
<b>10 janvier</b>	<b>Réf. H.Q. 5.8.3</b>	<b>Date limite libération</b>
<b>15 janvier</b>	<b>Réf. H.Q. 5.6.5</b>	<b>Date limite joueur affilié</b>
<b>10 février</b>	<b>Réf. H.Q. 5.3.4</b>	<b>Date limite nouveau joueur</b>

### **4.04 ÉLIGIBILITÉ DES MEMBRES**

**Sur demande**, le registraire d'organisation devra fournir au secrétariat régional, les documents nécessaires afin de prouver l'éligibilité d'un membre, et ce, dans un délai de 48 heures.

À défaut de quoi, l'équipe fautive perdra le match et d'autres sanctions pourront être imposées **telle que l'application des règlements sur l'admissibilité et le maraudage tel que décrit aux articles 2.3 et 2.6 dans le livre des règlements administratifs de Hockey Québec.**

#### **4.05 JOUEURS ÉVOLUANTS AUX U.S.A**

Après le 10 janvier de la saison en cours, tout joueur évoluant pour une équipe d'une institution d'enseignement aux États-Unis ne sera pas admissible à s'aligner pour une équipe de la région du Lac St-Louis. (Réf. F-30 H.C.)

#### **4.06 JOUEUR AFFILIÉ AVEC LES LIGUES PROVINCIALES**

Une équipe appelée à signer un certificat de joueur affilié avec une équipe provenant de l'une ou l'autre des (3) trois ligues provinciales (Midget AAA, Junior AAA, Junior Majeur) devra obligatoirement faire approuver ledit certificat au secrétariat régional.

#### **4.07 RESTRICTIONS POUR LES ÉQUIPES JUNIOR**

Les équipes Junior pourront enregistrer des joueurs réguliers âgés de **17 ans**, à condition que ces derniers aient évolués à titre de joueur régulier dans la ligue Midget AAA, la saison précédente.

Il est permis aux équipes Junior de toutes les classes d'enregistrer **comme joueur régulier seulement** un maximum de quatre joueurs de 21 ans. (Réf 5.7.3 H.Q)

Au junior AA, ces joueurs doivent avoir évolués au moins la saison précédente dans une ligue junior AA ou provenir d'une ligue simple lettre junior.

Au junior A ou B, ces joueurs doivent avoir évolués au moins une (1) saison précédente dans une ligue simple lettre junior.

Les articles concernant la résidence du joueur prévus au chapitre 5 de Hockey Québec doivent être respectés en tout temps.

#### **4.08 JOUEURS MINIMUM SIGNÉS AA-BB-CC (Réf 5.3.2 HQ)**

Une équipe AA doit avoir en tout temps sur son formulaire d'enregistrement d'équipe au moins quinze (15) joueurs signés et deux gardiens de but signés.

Une équipe BB ou CC doit avoir en tout temps sur son formulaire d'enregistrement d'équipe au moins treize (13) joueurs signés et un ou deux gardiens de but signés. Afin de compter treize (13) joueurs, un gardien de but ne peut être considéré comme faisant partie des treize (13) joueurs signés.

## **5. FEUILLE DE POINTAGE**

### **5.01 NUMÉRO DU MATCH, DATE ET NOM DE L'ÉQUIPE**

Le numéro du match, la date ainsi que le nom de l'équipe doit être indiqué à l'endroit approprié par les deux équipes.

### **5.02 NOMS ET NUMÉROS DES JOUEURS**

Tous les prénoms, noms et numéros des joueurs présents doivent être indiqués sur la feuille de pointage **au complet**. Les étiquettes informatisées sont **obligatoires** (apposer sur chacune des 5 copies des feuilles de pointage). Une punition mineure d'équipe (A-77) sera attribuée à l'équipe fautive en début de match.

### **5.03 CAPITAINE ET ASSISTANTS**

Le capitaine et les assistants doivent être signalés par la lettre correspondante ( C ou A ) à l'endroit approprié sur la feuille de pointage.

### **5.04 JOUEUR AFFILIÉ**

Lorsqu'une équipe utilise un joueur affilié, elle doit l'indiquer sur la feuille de pointage à l'endroit approprié par les initiales J.A. jusqu'à ce qu'il obtienne le statut de joueur gradué. (Réf. 5.6.4 H. Q.)

### **5.05 MEMBRE SUSPENDU**

Le numéro et le nom de tout membre suspendu doivent apparaître sur la feuille de pointage à l'endroit approprié.

### **5.06 SIGNATURE DE L'ENTRAÎNEUR**

Avant chaque match, l'entraîneur chef de la partie doit signer la feuille de pointage à l'endroit approprié. (Réf. 7.2.3 H.Q.)

### **5.07 QUAND LA COMPLÉTER ?**

Les équipes doivent préparer la feuille de pointage au moins 20 minutes avant le début du match ou après la deuxième période de la partie précédente et la remettre au marqueur officiel.

L'équipe receveur a la responsabilité de fournir la feuille de pointage et l'équipe visiteur doit compléter la feuille de pointage la première.

### **5.08 MARQUEUR OFFICIEL**

Le marqueur doit apporter la feuille de pointage à la chambre des arbitres 5 minutes avant le début du match.

## 5.09

### ÉLIGIBILITÉ

Toute personne officiant derrière le banc doit être un membre. À défaut de quoi l'équipe perd le match s'il y a contestation d'éligibilité. (Réf. 7.2.3 b H.Q.) Son nom et numéro doivent être inscrits sur la feuille de pointage.

Un maximum de cinq (5) membres est permis derrière le banc, dont un de ceux-ci qui doit obligatoirement détenir sa carte Santé Sécurité valide.

## 5.10

### PARTICIPATION À UN MATCH

Tout membre est considéré avoir pris part à un match si son nom apparaît sur la feuille de pointage.

## 5.11

### NUMÉRO DE CHANDAIL

Le numéro de chandail attribué à un joueur doit être utilisé par le même joueur pour toute la saison.

Si par malchance, un joueur doit changer de numéro pour un match, l'équipe doit indiquer sur la feuille de pointage les deux numéros du joueur de la façon suivante:

Ex: Le # 10 John Doe doit changer pour le # 15

**Inscrire:** 15 (10) John Doe

Si le changement est permanent, la ligue doit en être avisée.

## 5.12

### NUMÉRO DE JOUEUR AFFILIÉ

Tous les joueurs affiliés ont un numéro permanent situé entre **501 et 519**.

Lorsqu'une équipe utilise un joueur affilié, elle doit indiquer sur la feuille de pointage les deux (2) numéros du joueur de la façon suivante:

**Inscrire:** 24 (501) John Doe P.E.

## 6. DÉROULEMENT DES MATCHS

### 6.01 DURÉE DES MATCHS

PEEWEE, BANTAM, MIDGET AA-BB-CC et JUNIOR AA-A-B

- 1 heure et 30 minutes,
- Réchauffement de cinq (5) minutes,
- 2 périodes de quinze (15) minutes chronométrées +

ATOME BB-CC et HOCKEY FÉMININ

- 1 heure,
- Réchauffement de deux (2) minutes,
- 2 périodes de dix (10) minutes chronométrées +

+ + + + + + + + +

### 3<sup>ème</sup> PÉRIODE

La durée de la 3<sup>ème</sup> période sera déterminée selon le reste du temps disponible alloué pour la glace et selon le principe suivant :

L'arbitre divise le temps disponible par deux (2) et ajoute cinq (5) minutes à ce temps pour déterminer la durée de la 3<sup>ème</sup> période. Ce temps doit être indiqué sur la feuille de pointage.

**EX :** Il est 20h00 et l'heure de glace se termine à 20h30, donc il reste trente (30) minutes disponibles.

$(30 \text{ minutes divisées par } 2) = 15 \text{ minutes}$

$(15 \text{ minutes} + 5 \text{ minutes}) = 20 \text{ minutes}$

**La 3<sup>ème</sup> période sera de 20 minutes chronométrées**

**EX:** Il est 20h10 et l'heure de glace se termine à 20h30, donc il reste vingt (20) minutes disponibles.

$(20 \text{ minutes divisés par } 2) = 10 \text{ minutes}$

$(10 \text{ minutes} + 5 \text{ minutes}) = 15 \text{ minutes}$

**La 3<sup>ème</sup> période sera de 15 minutes chronométrées**

**NOTE:** Lorsqu'une équipe a deux (2) heures pour jouer le match, la 3<sup>ème</sup> période sera alors de vingt (20) minutes chronométrées.

### 6.02 RÉCHAUFFEMENT

La période de réchauffement débute aussitôt que les portes de sortie pour la surfaceuse sont fermées ou à l'heure prévue pour le match.

### **6.03 POIGNÉE DE MAIN**

Immédiatement à la fin de la partie, après avoir reçu le signal de l'officiel, les deux (2) équipes doivent se serrer la main.

### **6.04 REPOS**

#### **"Match de 1 heure 30 minutes"**

L'arbitre accordera un repos de deux (2) minutes entre la deuxième et la troisième période si le temps disponible alloué pour la glace dépasse 35 minutes.

#### **"Match de 1 heure"**

L'arbitre accordera un repos de deux (2) minutes entre la deuxième et la troisième période si le temps disponible alloué pour la glace dépasse 30 minutes.

### **6.05 DEUX HEURES DE GLACE**

Lorsqu'une équipe a deux (2) heures de glace pour jouer un match, on permettra, si seulement le permet, le surfaçage de la glace entre la deuxième et la troisième période.

Les officiels et l'équipe adverse doivent en être avisé avant le début du match.

### **6.06 FIN DU MATCH**

Les officiels doivent consulter l'équipe locale, afin de connaître l'heure à laquelle le match doit se terminer et en aviser l'équipe adverse, avant le début de la partie.

Les officiels du match ont la responsabilité d'arrêter la partie à la 3<sup>ème</sup> période lorsque le temps alloué est écoulé et le résultat est final et sans appel.

Les préposés à l'aréna et/ou le chronométrateur officiel peuvent eux aussi mettre fin au match.

### **6.07 MATCH LÉGAL**

#### **PEEWEE, BANTAM, MIDGET AA-BB-CC et JUNIOR AA-A-B**

Deux (2) périodes de quinze (15) minutes chronométrées.

#### **ATOME BB-CC et HOCKEY FÉMININ**

Deux (2) périodes de dix (10) minutes chronométrées.

### **NOTE :**

Après enquête du bureau régional, pour des raisons exceptionnelles, un match pourra être déclaré légal et final même si deux (2) périodes n'ont pas été complétées.

Si le match est interrompu avant la fin de la première période, il sera rejoué au complet à une date ultérieure et ce après enquête du bureau Régional.

Si la deuxième période ne se complète pas, seulement le temps restant à la deuxième période devra être repris lors d'une date ultérieure. Celle-ci pourra se jouer avant un prochain match entre les deux équipes et ce, après enquête du bureau régional.

Si aucun autre match n'est prévu entre les deux équipes, le bureau régional, selon l'impact sur le classement, décidera si le match doit être complété.

#### 6.08 FIN DU MATCH (Joueurs au banc)

À la fin du match, les joueurs doivent rester à leur banc respectif ou au banc de punition et ceux qui sont sur la glace, devront se rendre immédiatement à leur banc respectif. À défaut de quoi, l'entraîneur se verra imposer les sanctions suivantes:

-1<sup>ère</sup> offense: avertissement

-2<sup>ème</sup> offense: avertissement

-3<sup>ème</sup> offense: avertissement

-4<sup>ème</sup> offense: 1 partie de suspension

-Offenses subséquentes: 1 partie de suspension

Considérant l'emplacement de la porte de sortie, l'arbitre décidera laquelle des deux équipes sera la première à quitter la patinoire.

Les gestes anti-sportifs ne sont pas tolérés. (La bombe, la carabine etc.)

A défaut de quoi, une punition d'extrême inconduite grossière (D-66) sera décernée à l'entraîneur en chef de l'équipe fautive.

#### 6.09 RÉSULTAT DU MATCH ET FEUILLE DE POINTAGE

Il est **fortement recommandé d'utiliser le courriel** comme moyen de transmission afin d'éviter tout problème de transmission via téléphone **qui pourraient occasionner des amendes pour le retard.**

À la fin de chaque match, l'arbitre ou juge de ligne selon le cas, doit informer avant le lendemain 10h00, par courriel [resultat@hockeylacst-louis.qc.ca](mailto:resultat@hockeylacst-louis.qc.ca), directement sur le site internet ou encore **immédiatement** informer, par téléphone (514-697-9273), le secrétariat régional du résultat final. A défaut de quoi, une amende de 25.00 \$ sera imposée. **Réduction à 10.00 \$ lorsque entré dans un délai maximal de 24 heures suivant.**

De plus, à la fin de chaque match, l'arbitre ou juge de ligne selon le cas, doit **immédiatement** mettre à la poste, la feuille de pointage. A défaut de quoi, une amende de 25.00 \$ sera imposée. **Réduction à 10.00 \$ lorsque reçue au bureau régional 10 jours de calendrier suivant la date du match.**

#### 6.10 TEMPS D'ARRÊT

Aucun temps d'arrêt (Time-Out) ne sera permis durant la saison régulière.

## **6.11 DIFFÉRENCE DE SEPT (7) BUTS**

Durant la saison régulière, lorsqu'il y aura une différence de sept (7) buts, le temps ne sera plus chronométré après deux périodes de jeu, à compter de la mise au jeu suivant le 7<sup>ième</sup> but de différence, et ce, jusqu'à la fin du match.

Les punitions mineures et majeures seront chronométrées.

## **6.12 ABSENCE À UN MATCH**

Une équipe qui ne se présente pas à un match avec le minimum de joueurs requis perdra le match par défaut.

Lorsqu'une équipe ne se présente pas à un match (No-Show) celle-ci perd le match par défaut et doit payer une amende de 200.00\$ à l'organisation hôte. (Lorsque les arbitres proviennent de l'organisation)

## **6.13 NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS**

### **DOUBLE LETTRE (Réf 7.2.1 b H.Q.) (10 + 1)**

Une équipe doit se présenter au début d'un match avec un minimum de onze (11) joueurs en uniforme incluant un (1) un gardien de but.

### **SIMPLE LETTRE (Réf 7.2.1 a H.Q.) (8 + 1)**

(Hockey Féminin et Junior A-B)

Une équipe doit se présenter au début d'un match avec un minimum de neuf (9) joueurs en uniforme, incluant un (1) gardien de but.

## **6.14 RETARD À UN MATCH**

A) Dans le cas où une équipe se présente en retard à son match, un délai de 10 minutes sera accordé à celle-ci, à la fin de la période de réchauffement. *Tel que prévu au règlement 6.01*

B) De plus, une punition mineure, pour avoir retardé le match, sera imposée à l'équipe fautive.

## **6.15 RETARDER DÉLIBÉRÉMENT UN MATCH (Réf. 10.1 e H.C.)**

Un tir de punition sera accordé à l'équipe non-fautive si, au cours des deux (2) dernières minutes du temps alloué pour disputer le match (Réf. Ligues régionales, Règlement 6.06), un membre retarde délibérément le jeu, et ce, dans le but d'écouler le temps alloué pour ainsi en tirer profit.

Dans le cas où un tir de punition serait accordé et que les préposés à l'aréna (ZAMBONI) mettent fin au match sans vouloir accorder le temps nécessaire pour effectuer le tir, l'arbitre devra en faire rapport au président de la ligue.

Le port du protecteur buccal est obligatoire pour tous les joueurs des équipes <<double lettre>>, à l'exception du gardien de but. (Atome à Junior)

Voici la façon que le règlement sera appliqué durant une partie lorsqu'un joueur ne porte pas ou porte inadéquatement le protecteur buccal :

**1ère INFRACTION:**

Si le joueur ne porte pas le protecteur buccal : avertissement à l'entraîneur applicable à toute l'équipe.

Si le joueur porte inadéquatement le protecteur buccal : avertissement à l'entraîneur et une punition mineur au joueur fautif (A-74)

**2e INFRACTION:** Indépendamment si le joueur ne le porte pas ou le porte inadéquatement

Le joueur fautif (même si ce n'est pas le même joueur) recevra une punition d'INCONDUITE (Code : C-74).

**3e INFRACTION:** Indépendamment si le joueur ne le porte pas ou le porte inadéquatement

Le joueur fautif (même si ce n'est pas le même joueur) sera expulsé du match (Code : D-61).

## 7. CHANGEMENT DE MATCH

### 7.01 MATCH ANNULÉ

Aucun match ne peut être annulé pour des matchs d'exhibitions ou échange culturel. Seules les demandes de changement de match de la part des équipes en tournoi seront acceptées. Toute demande devra parvenir au responsable de glaces en cause, au **minimum 72 heures ouvrables** avant le début du tournoi pour les parties à **domicile** (local) et un délai **d'une semaine** pour les parties **à l'extérieur** (visiteur). **La partie sera perdue par défaut par l'équipe fautive.** Une date doit être fournie au moment de la demande de changement de partie (lors de partie à domicile)

### 7.02 DEMANDE DE CHANGEMENT

Dans des circonstances incontrôlables, seul le gouverneur ou le responsable des glaces peut faire la demande d'un changement de match auprès de la ligue. Aucune demande provenant directement de la part de responsable d'équipe ne sera traitée.

La ligue, à sa discrétion peut accepter ou refuser la demande. L'organisation qui fait la demande doit tout d'abord s'entendre avec le responsable de l'organisation en cause et par la suite informer le responsable au bureau régional de la nouvelle date. **La raison du changement doit être indiquée afin que le changement soit valide.** Le changement sera officiel lorsque le responsable régional aura approuvé le changement.

Lorsqu'un match n'est pas joué suite à une erreur administrative, le gouverneur fautif aura 10 jours ouvrables pour déterminer une nouvelle date sinon la partie sera perdue par défaut.

### **7.03 DÉCISION DE LA LIGUE**

La décision de la ligue est finale quant à la reprise des matchs annulés. Un effort raisonnable doit être fait pour trouver une date convenable aux deux équipes.

### **7.04 DATE LIMITE DE REPRISE D'UN MATCH**

L'équipe qui fait la demande d'annulation prend le risque de perdre le match s'il n'est pas réinscrit au calendrier avant le **28 Février 2010. (21 Février pour les équipes junior)**

<b>8. LE CLASSEMENT FINAL</b>
-------------------------------

#### **8.01 TOTAL DE POINTS**

L'équipe avec le plus grand nombre de points sera classée en première position et toutes les autres équipes suivent selon leur total de points.

#### **8.02 DÉPARTAGE D'ÉGALITÉ (Réf. 9.8 H.Q.)**

S'il y a égalité au classement entre deux (2) ou plusieurs équipes, le classement sera déterminé en fonction des critères suivants:

- a) le plus grand nombre de victoires;
- b) le moins grand nombre de défaites;
- c) le résultat du ou des matchs entres les équipes en cause (victoires);
- d) le meilleur différentiel : total des buts pour moins total des buts contre de tout les matchs;
- e) l'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu;
- f) l'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués.
- g) Tirage au sort.

## 9. LES CHAMPIONNATS ET TOURNOIS

### 9.01 LES RÉGIONAUX

Voir livre de règlements des Championnats régionaux.

### 9.02 LES PROVINCIAUX

#### «Atome à Midget BB-CC, Junior AA et A Féminin»

Le gagnant des Championnats Régionaux représentera la Région du Lac St-Louis aux Championnats Provinciaux.

#### «Pee Wee et Bantam AA»

La Région du Lac St-Louis sera représentée aux Championnats Provinciaux dans la classe AA par deux (2) équipes, soit une équipe par structure Intégrée. Donc sur les deux équipes qui s'affronteront lors de la finale régionale :

- A) Une équipe représentera la Structure Intégrée **Lions**
- B) Une équipe représentera la Structure Intégrée **Patriotes**

#### «Midget AA»

La Région du Lac St-Louis sera représentée aux Championnats Provinciaux dans la catégorie Midget AA par quatre (4) équipes, soit deux équipes par structure Intégrée.

**Lac St-Louis #1** = l'équipe qui termine en première position du classement final de la section **Lions**.

**Lac St-Louis #2** = l'équipe qui termine en première position du classement final de la section **Patriotes**.

**Lac St-Louis #3** = l'équipe championne de la section **Lions** lors des Championnats Régionaux.\*

**Lac St-Louis #4** = l'équipe championne de la section **Patriotes** lors des Championnats Régionaux.\*

*\*Si l'équipe est la même qui a terminée au sommet du classement de sa section, l'équipe 3 et 4 sera l'équipe finaliste de la section lors des Championnats Régionaux.*

#### «AA Féminin»

La Région du Lac St-Louis sera représentée aux Championnats Provinciaux dans la classe AA féminin par une (1) équipe:

Soit l'équipe AA féminine (Sélect ou Élites) qui aura remportée une mini série deux de trois.

### 9.03 NOMBRE DE TOURNOIS PERMIS

Pour les catégories Pee-Wee à Junior, une équipe peut participer à un maximum de quatre (4) tournois, et pour la catégorie Atome, une équipe peut participer à un maximum de trois (3) tournois.

## 9.04

### DATE LIMITE POUR PARTICIPER À UN TOURNOI

Aucune équipe double lettre ne peut participer à un tournoi pendant les Championnats Régionaux. (12 mars au 4 avril 2010). A défaut de quoi, l'équipe sera automatiquement expulsée des championnats régionaux.  
N.B. Les matchs déjà joués ne seront aucunement affectés par ce règlement.

Pour les équipes <<simple lettre>> régionales (Junior A-B et réseau féminin), aucun changement de match ne sera accepté durant les championnats régionaux.

## 10. DISCIPLINE

### 10.01 TABLEAU DES SANCTIONS

Le tableau des sanctions est un résumé du code de discipline de la Région du Lac St-Louis et il s'applique pour tous les matchs.

Toutes les suspensions indiquées sont **automatiques et sans appel**.

### 10.02 20/28 MINUTES ET PLUS DE PUNITION

#### PEEWEE, BANTAM, MIDGET AA-BB-CC et JUNIOR AA-A-B

**28** minutes de punition maximum par match.

#### ATOME BB-CC et HOCKEY FÉMININ

**20** minutes de punition maximum par match.

Pour le 20/28 minutes et plus, le calcul se fait de la façon suivante:

<b>Punition</b>	<b>Mineure</b>	<b>Code A-#</b>	<b>2 minutes</b>
<b>Punition</b>	<b>Majeure</b>	<b>Code B-#</b>	<b>5 minutes</b>
Punition	Inconduite	Code C-#	0 minute
Punition	Ext.inc. Inc. Gros.	Code D#	0 minute
Punition	Match	Code E-#	0 minute
Punition	Tir de punition	Code F-#	0 minute

Chaque match ou une équipe écope de 20/28 minutes et plus en punition donne une offense à l'entraîneur en chef de l'équipe à moins qu'il soit absent. En son absence, son remplaçant sera sujet au même règlement.

### 10.03 3 PUNITIONS DE BÂTONS (Réf. 4.2 f H.C.)

Tout joueur amassant un total de trois (3) punitions ou plus pour des infractions au bâton pendant le même match, sera expulsé du match. Pour l'application de cette règle, les infractions au bâton sont considérées comme étant : bâton élevé, double-échec, donner un coup de bâton, darder et donner un six-pouces.

#### **10.04 GARDIEN DE BUT (Expulsion)**

Lorsqu'une équipe n'a qu'un seul gardien de but en uniforme et que ce dernier est expulsé du match en raison d'un extrême inconduite, inconduite grossière ou de trois (3) punitions, **aucun délai ne sera accordé** à l'équipe fautive pour habiller un autre gardien de but.

NOTE : Équipement minimum pour un gardien de but; Protecteur facial certifié, protège gorge rigide (en plus du protège cou B.N.Q) et un bâton de gardien de but.

#### **10.05 SUSPENSION À L'ENTRAÎNEUR**

Après enquête, tout entraîneur suspendu ou qui vient d'être expulsé d'un match qui, de près ou de loin, influence le déroulement d'une partie recevra trois (3) matchs de suspension additionnels. En vertu de ce règlement, des punitions peuvent être imposée par l'officiel en tout temps soit; avant, pendant et après le match. (Réf. 4.1 (b) H.C.)

#### **10.06 RAPPORT DE DISCIPLINE**

Lorsqu'une équipe joue un match qui n'est pas au calendrier de la ligue (ex. tournoi), l'équipe doit obligatoirement soumettre à la ligue dans les (48) heures suivant le match, la formule "Rapport de discipline" dans tous les cas où:

- (a) un membre de l'équipe purge un match de suspension.
- (b) un membre de l'équipe écope d'une punition comportant une suspension.

#### **10.07 COMITÉ DE DISCIPLINE**

Tout joueur convoqué devant le comité de discipline doit être accompagné d'une des personnes suivantes:

- entraîneur
- assistant entraîneur
- gérant
- officier d'organisation.

#### **10.08 AVIS DE SANCTION - ENVOI**

Lors de partie avec sanction, les avis de sanction seront envoyés, par courriel au président de l'organisation, au gouverneur de l'organisation et au président de l'AHM. Ce sera la responsabilité de ces derniers d'acheminer l'information aux équipes et/ou joueurs concernés. La date prise en considération pour le délai d'appel est la date d'envoi via courriel.

Lorsqu'il y aura avis de sanction de 9 matchs et plus, l'avis sera également envoyé via courrier recommandé au domicile du joueur selon les informations à jour de la base de données (HCR). La date prise en considération pour le délai d'appel est la date de réception via courrier recommandé.