



**HOCKEY RICHELIEU**

## **RÈGLES DE JEU 2019 – 2020**

**LIGUE DE HOCKEY « LES RIVES DU ST-LAURENT »**



**LHRRRSR, SECTION VALLÉE DU RICHELIEU**



## TABLE DES MATIÈRES

1. Formulaire de composition officielle d'équipe.
2. Équipes / joueurs
3. Membre non-éligible ou suspendu
4. Règlement spécifique pour l'utilisation de joueurs au Junior « A » et « B »
5. Chandails
6. Chambre des arbitres
7. Gouverneur (Junior « A » et « B »)
8. Saison régulière.
  - a) Nombre de parties
  - b) Période d'échauffement
  - c) Poignée de mains
  - d) Durée des parties
  - e) Match non-complété
  - f) Fin de match sur demande de l'entraîneur (pour les équipes Midget et Junior seulement)
  - g) Remise de matchs
  - h) Retard d'une équipe à un match
  - i) Manque de joueurs à une partie
  - j) Absence d'une équipe à un match
  - k) Arbitres
  - l) Feuillet d'alignement – feuille de pointage – résultats
  - m) Règle spéciale (expulsion d'un match)
  - n) Suspension supplémentaire
  - o) Suspension automatique (pour les joueurs Midget et Junior seulement)
  - p) Comportement d'un membre en fonction d'autorité
  - q) Suspension purgée
  - r) Mesurage de bâton
  - s) Tapage sur la bande
  - t) Bris dans les vestiaires
  - u) Tournois
  - v) Matches hors-concours
9. Séries de fin de saison
  - a) Cartables
  - b) Parties
  - c) Match non-complété
  - d) Équipe absente à un match
  - e) Transmission des résultats
  - f) Arbitres
10. Drogues, substituts, stimulants et alcools ou tout produit pouvant créer un comportement dopant
11. Réseaux sociaux  
Instructions pour le feuillet d'alignement

## **Tous les règlements administratifs de Hockey Canada et de Hockey Québec s'appliquent.**

Pour n'en nommer que quelques-uns, mais sans exclusion des articles non-cités, les articles des règlements administratifs de Hockey Québec particulièrement importants sont :

- Art. 1.5 Tenue des suspensions
- Art. 3.2 Qualifications requises
- Art 4.1.2 Équipes équilibrées
- Art. 5.1.1 Signature ou inscription sur un formulaire d'enregistrement des membres d'une équipe
- Art. 5.6.2 Provenance des joueurs
- Art. 5.7 Hockey Junior (régional)
- Art. 8.2.1 Nombre minimum de joueurs
- Art. 8.2.3 Feuille de pointage
- Art. 8.4 Protêt
- Art. 10.7.1 Périodes de surtemps
- Art. 10.8 Départage d'égalité
- Art. 10.9.10 Cartable de vérification

Pour s'assurer du bon fonctionnement des ligues, la région Richelieu élabore aussi ses propres règlements et peut renforcer ou appliquer de façon plus sévère ou plus restrictive certains règlements administratifs de Hockey Québec. Les règlements des Ligues pourront être amendés par le conseil d'administration de la région Richelieu au début de chaque saison.

### **1. Formulaire de composition officielle d'équipe.**

Un formulaire de composition officielle d'équipe **à jour pourra** être ré-imprimé en entier après le 1<sup>er</sup> janvier (ou plus souvent si d'autres changements surviennent) et devra remplacer tout enregistrement précédent.

Une équipe ne peut pas inscrire plus de cinq (5) membres comme personnel de banc, incluant un entraîneur-chef, un ou des assistants-entraîneurs et un ou des préposés.

### **2. Équipes / joueurs.**

Tout joueur désirant évoluer dans une ligue dans la région du Richelieu doit être pré-enregistré et inscrit comme joueur régulier ou affilié pour la saison en cours avant le 1<sup>er</sup> match selon le règlement de Hockey Québec (art. 5.1.1a). Tout joueur non-inscrit sera considéré comme non-éligible.

**Un joueur affilié ne pourra pas prendre part à un match que s'il est inscrit et approuvé sur un formulaire de composition officiel d'équipe.**

### **3. Membre non-éligible ou suspendu.**

- a) L'équipe qui utilise un joueur non-éligible verra son entraîneur être suspendu pour un (1) match et les parties jouées par ce joueur, perdues par défaut avec perte du point franc-jeu.

Le joueur ne pourra pas prendre part aux activités de l'équipe tant qu'il ne sera pas approuvé.

- b) Lors d'un match, toute équipe qui utilise les services d'un membre suspendu (joueur ou personnel de banc), perd automatiquement ce match et le point franc-jeu. Le membre suspendu doit purger sa suspension au (ou aux) match suivant et l'entraîneur-chef sera suspendu un (1) match pour la première offense et trois (3) matchs s'il y a récidive.

- c) Le pointage des matchs perdus par l'équipe en faute demeurera celui de la fin des parties, tandis que pour les parties gagnées par l'équipe en faute, le pointage deviendra 1 – 0 pour l'autre équipe.**

### **4. Règlement spécifique pour l'utilisation de joueurs au Junior « A » et « B »**

Il est permis aux équipes Junior d'enregistrer comme joueur régulier, seulement un maximum de huit (8) joueurs de 20 et 21 ans, avec un maximum de quatre (4) joueurs de 21 ans.

Lors d'utilisation de joueurs affiliés, ce maximum de joueurs de 20 et de 21 ans ne peut pas être dépassé.

Aucun joueur provenant directement du Midget « AAA » ou ayant été sélectionné par une équipe Junior Majeur ou Junior « AAA » ne pourra évoluer au Junior « A » ou « B ».

- Si un tel joueur est libéré de son équipe avant le 10 janvier, il devra signer, appartenir et évoluer avec une équipe Junior « AA » s'il y est éligible et terminer sa saison en jouant un minimum de 10 matchs avec cette équipe.
- Si un tel joueur complète sa saison, ou est soit libéré ou quitte son équipe après le 10 janvier, il devra signer, appartenir et évoluer avec une équipe Junior « AA » s'il y est éligible, pour une saison entière avant de pouvoir évoluer avec une équipe Junior « A »
- Tout joueur ayant été enregistré et ayant évolué **durant l'année en cours** avec une équipe Junior « AA » devra, s'il est retranché de cette équipe, évoluer pour une équipe Junior « A » de son organisation d'origine.

### **5. Chandails.**

Chaque équipe doit avoir deux ensembles de chandails :

Pâle pour représenter l'équipe « visiteur »

Foncé pour représenter l'équipe « locale »

Le numéro de chandail assigné à un joueur doit demeurer le même pour toute la saison. Advenant qu'un joueur doive changer de numéro pour un match, l'équipe doit l'indiquer sur le feuillet d'alignement tel que décrit dans la procédure (voir annexe).

Si un joueur doit changer de façon permanente pour la saison son numéro de chandail, le changement doit aussi être fait sur le formulaire **de composition officielle** d'équipe (T-112) et une copie du formulaire amendé doit être imprimée en entier, **signée** et mise dans le cartable de l'équipe. Ne pas oublier de faire le changement sur le feuillet d'alignement.

## **6. Chambre des arbitres.**

Le personnel d'une équipe ne peut entrer dans la chambre des arbitres. Ceci inclut le responsable de l'AHM ou son remplaçant lorsque celui-ci occupe un poste au sein de l'équipe sous peine de sanction de la part du comité de discipline. Seul le gouverneur, lorsque disponible, pourra rencontrer les arbitres après s'être clairement identifié avant le début du match.

## **7. Gouverneur (Junior « A » et « B »).**

Pour les parties Junior « A » et « B », un gouverneur doit obligatoirement être présent à chaque partie.

Lorsque présent, le gouverneur doit s'assurer de la présence des officiels et marqueurs aux matchs. Il est responsable de voir au respect intégral des règlements de Hockey Québec et de Hockey Richelieu. Il doit se présenter aux officiels avant le début du match.

Après consultation avec l'officiel du match, il pourra demander de mettre fin à un match et ledit match sera considéré comme valide si deux (2) périodes complètes ont été jouées.

## **8. Saison régulière.**

### **a) Nombre de parties**

En saison régulière, les équipes joueront :

- **Pré-Novice et Novice : selon le programme Novice de Hockey Québec**
- Atome : 20 parties
- Pee-Wee et Bantam : 24 parties
- Midget et Junior : 26 **ou 28** parties

Les dates de début et de fin de saison seront déterminées par la région Richelieu au début de chaque saison.

### **b) Période d'échauffement**

La période d'échauffement sera de trois (3) minutes pour toutes les divisions et classes.

### **c) Poignée de mains**

Avant chaque match, après la période d'échauffement et de ramassage de rondelles, les joueurs des deux équipes s'alignent pour échanger la poignée de mains dans le but de faire preuve d'esprit sportif et de démontrer une attitude constructive face à

la compétition. Les entraîneurs ne vont pas sur la glace, mais peuvent se donner la main sur le banc si la géographie des lieux le permet.

À la fin du match, les joueurs regagnent leur vestiaire respectif.

#### **d) Durée des parties**

Les parties de l'Atome et du Pee-Wee sont de 3 périodes de 10 minutes. Les Bantam, Midget et Junior jouent 3 périodes de 16 minutes.

Le gouverneur, lorsque présent, peut écourter une joute dans le but de demeurer à l'intérieur du temps alloué pour la joute. Il doit cependant en aviser les deux entraîneurs et les officiels **avant le début du match.**

Pour la division Atome, lorsqu'il y aura un différentiel de 7 buts en tout temps après deux périodes complètes de jeu, aucun but ne sera comptabilisé au tableau indicateur ou sur la feuille de match pour les deux équipes

Pour les divisions **Atome** à Junior, advenant une différence de 7 buts après deux périodes complètes de jeu, ou advenant une différence de 5 buts dans les 5 dernières minutes de jeu, le temps sera continu jusqu'à la fin de la joute (même si l'écart se réduit). Les punitions sont toujours à temps chronométré. Le match prendra fin après 3 périodes ou lorsque le temps alloué à la joute est écoulé.

#### **e) Match non-complété**

Si le match doit être arrêté pour une raison majeure (blessure, panne ou bris) et que deux périodes sont complétées, le match sera considéré comme terminé et le pointage final.

Advenant que le match soit arrêté avant que deux périodes réglementaires soient terminées, il devra être repris en entier. Si durant ce match, des suspensions sont méritées, elles devront être purgées dès les matchs suivants.

Tout joueur ou entraîneur purgeant une suspension durant le match interrompu avant la 3<sup>ème</sup> période devra la reprendre en entier lors du (ou des) match suivant.

#### **f) Fin de match sur demande de l'entraîneur (pour les équipes Midget et Junior seulement)**

Si un entraîneur d'une équipe Midget ou Junior seulement sent qu'il a perdu ou est en voie de perdre le contrôle de ses joueurs, afin de minimiser le risque de violence et de débordement, il lui sera permis de demander à l'arbitre ou au gouverneur local de mettre un terme à la partie.

Il faut cependant que les conditions suivantes soient respectées :

- il faut que la partie soit en 3<sup>ème</sup> période,
- l'équipe demanderesse perd la partie,
- des gestes sans équivoque d'agressions verbales ou physiques ont été commis,
- certains joueurs de l'équipe sont incapables de retenir leur fureur ou frustration.

Pour ce faire, l'entraîneur de l'équipe perdante devra en faire la demande à l'arbitre ou au gouverneur lors d'un arrêt de jeu; si les gestes évoqués par l'entraîneur sont vrais, l'arbitre et le gouverneur accorderont le retrait de l'équipe perdante.

Le point franc-jeu de l'équipe perdante est automatiquement perdu. **Le pointage est conservé.** Le gouverneur local et l'arbitre gardent toujours le plein droit d'arrêter en tout temps une partie qui dégénère, et cela même si aucune demande en ce sens n'a été faite par les entraîneurs.

La demande d'arrêt du match, qu'elle soit acceptée ou refusée par l'arbitre et le gouverneur doit être indiquée sur la feuille de match avec le temps et la période où elle a été faite.

#### **g) Remise de matchs**

Si un changement de match est nécessaire dû au conflit du calendrier régulier avec un match de tournoi, le responsable de l'équipe en avise son responsable des horaires. Les seules autres raisons admises pour remettre un match sont une tempête ou un bris de l'équipement de l'aréna.

En cas de mauvais temps, la décision d'annuler et de remettre une partie revient à la direction de la ligue.

Les responsables des horaires doivent suivre la procédure établie pour les changements de matchs. Le formulaire prévu à cet effet doit être utilisé; toutes les informations requises sur le formulaire doivent être fournies. Le formulaire est envoyé le plus tôt possible par courriel au responsable des horaires de l'équipe adverse, à l'appointeur des arbitres, au statisticien et responsable des horaires de la ligue.

Si le changement est rendu obligatoire à court avis (lorsqu'une équipe se rend en demi-finale ou en finale de tournoi), soit moins de 48 heures avant le match prévu, en plus d'un courriel, les informations doivent être transmises par téléphone.

S'assurer que les matchs à reprendre soient replanifiés dans les deux semaines suivant la date à laquelle ils ont été annulés.

#### **h) Retard d'une équipe à un match**

Une équipe qui n'est pas présente à l'heure prévue pour le début d'un match, se verra accorder un délai de 15 minutes et ce, incluant la période d'échauffement, afin qu'elle présente le nombre minimal de joueurs sur la patinoire pour débiter le match. Une pénalité mineure de 2 minutes lui sera imposée pour avoir retardé le match.

#### **i) Manque de joueurs à une partie**

Une équipe qui ne présente pas le nombre de joueurs minimum requis par le règlement de Hockey Québec, soit **6** + 1 joueurs après le délai de 15 minutes, perd la partie par forfait (0 - 1) ainsi que son point franc jeu.

Une feuille de match doit être produite et acheminée à la ligue. Le manque de joueurs doit être noté sur la feuille de match. Le résultat doit être inscrit sur le site Internet des statistiques en indiquant le forfait.

Les suspensions qui devaient être purgées par les deux équipes doivent être notées dans les cases prévues à cet effet.

S'il y a récurrence au cours de la saison à ne pas respecter le règlement, l'équipe sera suspendue pour fin d'enquête par le conseil d'administration dont elle relève.

**Lorsqu'une équipe est incapable au cours d'un match d'envoyer sur la glace le nombre exact de joueurs auquel elle a droit, que ce soit en raison de blessures ou de punitions, l'arbitre mettra fin au match. Le pointage du match demeurera celui de la fin du jeu si l'équipe en faute perd, et deviendra 1 – 0 pour l'autre équipe si l'équipe en faute mène.**

Si, après entente entre les deux entraîneurs, les équipes désirent jouer une partie hors-concours, seuls les joueurs inscrits sur les formulaires d'enregistrement des deux équipes (T-112) peuvent prendre part au match. L'équipe en défaut de joueurs, peut utiliser des joueurs de l'autre équipe pour pouvoir aligner le nombre minimal de joueurs. Une feuille de match doit être produite et envoyée à la ligue; la mention de « partie hors-concours » doit être inscrite.

Les joueurs qui avaient terminé de purger leur suspension lors de la partie qui ne s'est pas jouée, pourront prendre part au match hors-concours. Les joueurs à qui il reste encore des suspensions à purger, ne peuvent pas participer et ne peuvent pas non-plus utiliser ce match hors-concours pour les purger.

Toute suspension méritée lors de la partie hors-concours est cumulée au dossier du joueur/entraîneur qui se la mérite.

La partie hors-concours ne peut pas se terminer plus tard que l'heure prévue de fin de la partie originale.

Le gouverneur et les arbitres ont toujours le privilège de mettre fin à un match où il y aurait des débordements.

#### **j) Absence d'une équipe à un match**

Une équipe qui ne présente aucun joueur pour le début d'un match, après un délai d'attente de 15 minutes, perd la partie par forfait (0 – 1) ainsi que son point franc-jeu.

Une feuille de match doit être produite et acheminée à la ligue, et l'absence de l'équipe doit être notée sur la feuille de match.

Les suspensions qui devaient être purgées par les deux équipes doivent être inscrites dans les cases prévues à cet effet.

#### **k) Arbitres**



Pour les parties hors-concours et de saison régulière, pour toutes les divisions et classes, les officiels seront appointés par les organisations locales.

Trois (3) officiels seront appointés pour les divisions Pee-Wee, Bantam, Midget et Junior. Pour l'Atome, il devrait y avoir idéalement 1 arbitre et 2 juges de lignes, mais il est accepté qu'il n'y ait que 2 officiels.

### **l) Feuillet d'alignement – feuille de pointage - résultats**

Chaque équipe doit produire un feuillet d'alignement (line-up) (voir annexe) selon les modalités établies par la région Richelieu. **Lorsque la feuille de match est informatisée au banc du marqueur, l'entraîneur valide électroniquement son alignement avant la partie.**

Aucun joueur blessé n'est autorisé à prendre place derrière le banc des joueurs à moins qu'il ne soit revêtu de son équipement au complet et qu'il soit inscrit sur le feuillet d'alignement ainsi que sur la feuille de pointage comme présent. Il ne pourra alors pas être remplacé par un joueur affilié.

Tout changement de gardien de buts doit être indiqué par le marqueur dans la case prévue à cet effet; le temps de jeu doit aussi être inscrit.

Une copie de la feuille de match et les alignements doivent être acheminés à la personne responsable des horaires et des statistiques (copie blanche) de même qu'au responsable des suspensions au plus tard le lundi suivant le match. **Lorsque la feuille de match est informatisée au banc du marqueur, aucune copie de la feuille de match n'est remise aux équipes qui n'ont rien à faire parvenir à la ligue.**

Chaque association et chaque ligue **est responsable** de conserver une copie des feuilles de match **pour une période de cinq (5) ans afin de satisfaire les exigences des assurances de Hockey Canada. Pour les feuilles de match complétées par informatique au banc des marqueurs, les feuilles de match sont conservées par Publication Sports.**

Le responsable de l'organisation hôte doit entrer les résultats des parties locales sur le site Internet désigné avec son code d'accès personnel, au plus tard à 21h00 le lundi suivant le match. **Lorsque la feuille de match est informatisée au banc du marqueur, aucun résultat n'est à être acheminé; tout est fait automatiquement par l'application Spordle.**

### **m) Règle spéciale (expulsion d'un match)**

Tout joueur qui se sera mérité trois (3) infractions (punitions) mineures ou d'inconduite durant un match sera automatiquement expulsé de la partie; il devra se retirer à son vestiaire pour le restant de la partie.

Les combinaisons de codes automatiques (mineures double) : A23-A23, A24-A24, A37-A37 et A48-A48 comptent pour l'application de ce règlement comme une seule infraction, donc comme une seule mineure.

L'entraîneur devra désigner un joueur qui était sur la glace lors de l'infraction pour purger la punition mineure (code « A »); cette punition purgée par ce joueur ne sera pas comptabilisée à son dossier pour le calcul des punitions lors d'un match.

Si la troisième punition en est une d'inconduite (code « C »), aucun joueur n'a à aller au banc de punition.

Le joueur expulsé pourra revenir au jeu au match suivant.

**Si, au moment de la 3<sup>ème</sup> infraction d'un joueur, celui-ci n'est pas expulsé par suite d'un oubli du marqueur et que par la suite, ce même joueur compte ou participe à un but; si cet état de fait est reconnu avant que l'arbitre ne signe la feuille de match, le but est annulé. Si l'oubli est noté après la signature de l'arbitre à la fin du match, aucun changement n'est apporté au pointage.**

**n) Suspension supplémentaire.**

Tout joueur qui s'est mérité des punitions d'extrême inconduite (code « D ») ou de match (code « E »), peu importe la catégorie d'infraction, dans 3 matchs différents, se verra ajouter à la 3<sup>ème</sup> offense : un (1) match de suspension supplémentaire à la suspension méritée, et dès la 4<sup>ème</sup> offense, sera convoqué au comité de discipline.

Ceci s'applique, peu importe la période de la saison, c'est-à-dire sans distinction et cumulatif entre les parties de la saison régulière, les parties hors-concours durant la saison, les séries de fin de saison, les régionaux et les tournois. Les suspensions méritées lors des parties hors-concours pré-saison ne sont pas visées par ce règlement.

La suspension supplémentaire devra être purgée lors de la réception de l'avis du responsable des suspensions.

**o) Suspension automatique (pour les joueurs Midget et Junior seulement).**

Il y aura ajout de suspension automatique aux joueurs Midget et Junior seulement, pour les codes suivants :

- Pour l'infraction D6 (2<sup>ème</sup> bataille ou subséquente sur un même arrêt de jeu), s'ajoute automatiquement 1 partie de suspension à ce qui est prévu au règlement de Hockey Québec.
- Pour l'infraction D14 (enlever son casque pour se battre), s'ajoute automatiquement 1 partie de suspension à ce qui est prévu au règlement de Hockey Québec.
- Pour toute bataille après la fin du match (codes B2-D2, B3-D3), que ce soit sur la glace ou dans les corridors, les suspensions méritées seront doublées.

**p) Comportement d'un membre en fonction d'autorité.**

Tout officier responsable d'une association, d'une ligue ou toute personne dûment désignée pour occuper une fonction d'autorité au sein de Hockey Richelieu et qui désire postuler à un des postes d'officiel d'une équipe (personnel de banc), devra en faire part à Hockey Richelieu via le registraire de son association.

Toutes fautes relatives au comportement identifiées par les codes « D » ou « E », **sont susceptibles d'entraîner** une suspension automatique de 3 matchs supplémentaires à celles pour lesquelles le membre a été sanctionné.

S'il y a récidive, le membre sera suspendu sur le champ et son dossier sera transmis au comité de discipline régional et ne pourra reprendre aucune de ses fonctions tant que le comité de discipline n'aura pas rendu sa décision. Les infractions sont cumulatives dans TOUTES les phases de la saison.

**q) Suspension purgée.**

Un joueur ou un entraîneur doit purger sa suspension avec l'équipe avec laquelle il se l'est méritée.

Seulement si l'équipe avec laquelle il s'est mérité une suspension est éliminée en séries éliminatoires, un entraîneur pourra continuer de purger sa suspension avec toute autre équipe au sein de laquelle il est enregistré.

Un joueur affilié ne peut pas utiliser son privilège d'affiliation pour purger sa suspension, sauf si son équipe d'origine est éliminée ou s'il gradue dans celle où il était affilié. Il doit toutefois jouer au moins une partie avec son équipe affiliée après avoir terminé de purger sa suspension; à défaut de quoi, la suspension sera considérée comme non-purgée.

**r) Mesurage de bâton**

Aucune demande de mesurage de bâton ne sera acceptée.

**s) Tapage sur la bande.**

Le tapage sur la bande sera autorisé en début de rencontre et des périodes, ainsi qu'après un but, en signe d'encouragement.

Toutes formes verbales, sonores ou gestuelles de manifestation d'enthousiasme par un joueur ou un membre d'une équipe à la suite d'un contact physique et/ou d'une implication physique lors d'un duel et/ou d'une mise en échec, feront l'objet d'un avertissement à l'équipe fautive. S'il y a récidive, l'équipe en faute recevra 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 (D63).

**t) Bris dans les vestiaires.**

Les équipes causant des dommages dans leur vestiaire ou dans l'aréna, se verront automatiquement facturer une amende de 200\$ par la région en plus d'avoir à payer les frais de réparation ou de remplacement à l'aréna où est arrivé l'incident.

**u) Tournois.**

Toutes les équipes doivent faire parvenir au responsable des horaires et au responsable des suspensions la liste de tous les tournois auxquels ils participeront.

Toutes les feuilles de match, ou un résumé synthétisé des parties des tournois auxquels l'équipe a participé, doivent être envoyés au responsable des suspensions dans le but de faire un suivi des suspensions subies ou méritées lors des tournois.

#### **v) Matches hors-concours**

Un match hors-concours ne peut pas avoir priorité sur les parties prévues au calendrier régulier de la saison.

Le même code de discipline s'applique pour tout match pré-saison ou hors-concours. Tout joueur ayant des suspensions non-purgées de la saison précédente peut jouer des matchs pré-saison, sauf si une décision du comité de discipline a précisé une date de fin de suspension.

### **9. Séries de fin de saison**

Toutes les règles décrites dans le chapitre 8 (Saison régulière) de ce règlement s'appliquent au cours des séries de fin de saison, à l'exception de celles qui suivent qui s'ajoutent ou qui diffèrent.

#### **a) Cartables**

Les équipes doivent produire ou avoir en leur possession à chaque partie des séries éliminatoires, leur cartable tel que requis par Hockey Québec.

À défaut de produire le cartable à la première partie, l'équipe pourra jouer le match, mais si le cartable n'est pas présenté et conforme à la deuxième partie, l'équipe sera exclue des séries.

Le cartable doit contenir :

- Le calendrier à date des parties de saison régulière, des tournois et des séries de fin de saison.
- Le formulaire d'enregistrement d'équipe réimprimé au moins après le 1<sup>er</sup> janvier.
- Les feuilles de pointage des 5 dernières parties jouées.

#### **b) Parties**

Le format des séries est décidé par chacune des ligues en fonction des heures de glace disponibles.

Toutes les équipes **Atome à Junior** participent aux séries de fin de saison.

Aucun match ne pourra être remis durant les séries, à moins de cas de force majeure. La participation à un tournoi ne sera pas une raison valable pour une demande de changement durant les séries et sera automatiquement refusée.

Toutes les équipes doivent se présenter au moins une heure avant l'heure prévue au calendrier et cela à tous les matchs. Toute partie peut débuter 15 minutes avant l'heure prévue à l'horaire; lorsqu'avisés par le gouverneur sur place, les équipes et les officiels doivent donc être prêts à se mettre au jeu.

Chaque site de compétition doit fournir un gouverneur qui sera responsable du bon fonctionnement des matchs.

Pour l'Atome et le Pee-Wee, 3 périodes de 10 minutes; et pour le Bantam, le Midget et le Junior, 3 périodes de 15 minutes à temps chronométré sont jouées.

Pour toutes les parties sont à finir, les prolongations et tirs de barrage sont possibles; cependant, une différence de 7 buts après 2 périodes complètes de jeu met automatiquement fin au match.

Advenant une différence de 5 buts dans les 5 dernières minutes du match, le temps sera continu jusqu'à la fin de la joute (même si l'écart est réduit). Les punitions sont toujours à temps chronométré.

Un temps d'arrêt de 30 secondes par équipe, par match sera accordé.

**c) Match non-complété**

Un match interrompu par une raison de cas de force majeure (bris d'équipement de l'aréna, blessure grave) avant que deux 2 périodes complètes soient jouées, ou qui aurait un résultat nul en troisième période, n'est pas considéré comme valide. Il devra être terminé ultérieurement (**avec le temps restant** du match interrompu), avec le même alignement pour les deux équipes (des joueurs peuvent être absents, mais aucun ne peut être rajouté).

Tout joueur ou entraîneur purgeant une suspension dans le match interrompu devra terminer de la purger lors de la continuité du match.

**d) Équipe absente à un match**

Toute équipe qui ne se présente pas à une partie des séries en est automatiquement exclue. Si l'équipe n'a pas avisé de son absence, l'entraîneur devra donner des explications au comité de discipline.

Toute équipe qui se présente à une partie des séries sans avoir le minimum de joueurs requis par le règlement : à la première fois, perd le match. S'il y a récidence au cours des séries, l'équipe en est exclue.

**e) Transmission des résultats**

L'Association hôte doit avoir sur place une personne agissant à titre de gouverneur pour tous les matchs des séries. Celui-ci doit s'identifier aux officiels et aux deux entraîneurs avant le début de chaque match.

Les résultats doivent être inscrits dans le logiciel prévu à cet effet, le plus souvent possible au cours de la journée, afin d'assurer l'exactitude des données au classement et d'informer le plus rapidement possible sur les parties à venir.

Lorsque des punitions entraînant des suspensions ou des rencontres avec le comité de discipline sont décernées, les feuilles de match doivent être envoyées par courriel au responsable des suspensions après le match.

Toutes les feuilles de match doivent être envoyées au plus tard le lundi suivant les matchs aux responsables des horaires et des suspensions.

**Si les feuilles de match sont remplies électroniquement au banc des marqueurs, les trois paragraphes précédents ne s'appliquent pas, les feuilles de match étant disponibles instantanément et les résultats notés automatiquement.**

#### **f) Arbitres**

Pour les parties des séries éliminatoires, pour toutes les divisions et classes, les officiels seront appointés par les organisations locales.

Trois (3) officiels seront appointés pour les divisions Atome, Pee-Wee, Bantam, Midget et Junior

### **10. Drogues, substituts, stimulants et alcools ou tout produit pouvant créer un comportement dopant.**

Le personnel d'entraîneurs doit s'assurer qu'il n'y ait aucune consommation de drogues, stimulants, substituts ou de boissons alcoolisées ou tout autre produit pouvant créer un comportement dopant durant les matchs, ni dans les chambres, avant ou après les matchs.

Tout joueur, entraîneur ou autre membre d'une équipe qui serait reconnu coupable d'avoir donné ou offert des drogues, stimulants, substituts ou boissons alcoolisées avant, pendant ou après un match sera suspendu pour un minimum de trois (3) matchs en plus d'avoir à rencontrer le comité de discipline de sa ligue.

### **11. Réseaux sociaux.**

Il existe au hockey, des situations causant certaines frustrations. Toutefois, chacun a droit au respect de sa réputation et de sa vie privée (article 35 du Code Civil du Québec).

Hockey Richelieu encourage donc ses membres à faire valoir leurs revendications ou protestations directement auprès des responsables plutôt que sur la place publique.

Aucun joueur, responsable d'équipe, directeur, gouverneur, entraîneur, assistant-entraîneur, gérant ou toute autre personne impliquée au hockey dans la région Richelieu ne pourra se servir de moyens de communication électronique tels que le courriel, les blogues, Facebook, Twitter, You Tube, Instagram, ou autre etc., afin d'émettre toute communication (notes, photos, vidéos, etc.) visant à déprécier, calomnier, injurier ou ridiculiser Hockey Québec, Hockey Richelieu, les ligues, leurs membres, les autres équipes, les autres joueurs, ou d'autres organisations de hockey amateur.

Toute personne qui contrevient à ce règlement sera suspendue pour un minimum de dix (10) matchs. Tout manquement de la part d'un entraîneur pourrait se traduire par une suspension pour la saison entière; le comité de discipline jugera de la situation au cas par cas.

Dans le cas d'un administrateur, celui-ci sera automatiquement relevé de ses fonctions.

**INSTRUCTIONS POUR LE FEUILLET D'ALIGNEMENT (LINE-UP)**  
**LORSQUE L'ENTRAÎNEUR NE PEUT PAS VALIDER ÉLECTRONIQUEMENT SON ALIGNEMENT**

- Inscrire à la main la date et le numéro de match
- Toujours inscrire par numéro croissant, les gardiens en premier
- DACTYLOGRAPHIER le nom complet et le prénom de tous les joueurs réguliers, ainsi que du personnel de banc
- Rayer le nom des joueurs réguliers qui sont absents
- Ne pas inscrire les positions de jeu (sauf pour les gardiens de buts)
- Indiquer « C » pour le capitaine et « A » pour l'assistant capitaine
- Un gardien de but ne peut-être A ou C
- Le joueur doit toujours avoir le même numéro  
S'il y a changement, indiquer entre parenthèses le numéro régulier du joueur et celui qu'il endosse pour le match
- Indiquer les suspensions dans la colonne position, c'est très important, vous en êtes responsable
- **ÉCRIRE À LA MAIN**, le nom complet et le prénom des joueurs affiliés seulement s'ils participent au match.
- J.A. indique les joueurs affiliés
- Signer la feuille d'alignement
- **Toujours vérifier la feuille rose du match si tout a été bien transcrit**
- Un original du feuillet d'alignement officiel est produit au début de la saison, des photocopies sont faites pour chaque match. Tous les ajouts sont manuscrits (# de match, date, suspensions, j.a., # de chandail





