

# RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS



Revisé septembre 2017

## 1. Enregistrement des joueurs

Tout joueur désirant évoluer dans la Ligue doit avoir été enregistré dans le système HCR à titre de joueur régulier pour la saison en cours avant de jouer sa première partie de saison régulière.

Les équipes de toutes les divisions devront signer un minimum de treize (13) joueurs plus un (1) gardien de but. Par ailleurs, une équipe peut aligner un (1) seul gardien pour un match.

## 2. Cartable

Le gérant ou l'entraîneur voit à ce qu'un cartable soit préparé pour l'équipe dont il a la responsabilité. Voir règlement 9.10.10 de Hockey Québec. Le cartable doit comprendre les items suivants : formulaire d'enregistrement d'équipe, permis de tournoi, cinq (5) dernières feuilles de pointage, calendrier de ligue et calendrier de tournois/championnats.

Le cartable doit aussi inclure, le cas échéant, les documents spéciaux pour l'équipe (ex. : libérations des joueurs, avis de suspensions, formulaire de vérification du registraire, etc.).

## 3. Organisation de la saison

Chaque association doit déclarer sa représentativité au sein de la ligue avant le 1<sup>er</sup> septembre. Afin de préparer un calendrier raisonnable, les organisations doivent remettre à Hockey Abitibi-Témiscamingue inc. les heures de glace disponibles pour leurs parties locales et ce, au plus tard le 15 août pour tous les niveaux, avec possibilité de modifications mineures jusqu'au 1er septembre ; De plus, pour faciliter l'élaboration du calendrier, chaque équipe est tenue de fournir au commissaire son calendrier de tournois avant le 15 septembre.

**× *Minimum de 24 parties dans la saison régulière.***

## 4. Glace : saison régulière

Atome à bantam : Une glace neuve devra être faite avant le début de la première partie d'un programme et par la suite, après les deux (2) périodes de celui-ci. En contre-partie, la politique du régisseur d'aréna a toujours préséance sur cette règle.

Midget : Une glace neuve devra être refaite après l'échauffement, la première et la deuxième période.

## 5. Temps d'arrêt

***Un temps d'arrêt de 30 secondes est accordé par équipe / par partie***

## 6. Franc-jeu

***Aussitôt qu'un arbitre appellera une punition de banc à un officiel (\*) d'une équipe en raison de son comportement, entraînant une punition d'extrême inconduite, grossière inconduite et punition de match codes (D61, D62, D66, D70, E84 et E85), cette équipe perdra automatiquement son point francr jeu.***

(\*) *Glossaire – règles de jeu officiel d'équipe, les cinq personnes clairement identifiées sur la feuille de match, ce qui peut comprendre l'entraîneur, le gérant, le soigneur, le préposé aux bâtons, le médecin de l'équipe, le président et tous les autres membres de la direction de l'équipe.*

## 7. **Fusillade**

Si l'égalité persiste après le temps réglementaire, il y aura **immédiatement** fusillade, selon les dispositions ci-dessous. Un point de classement sera attribuée à une équipe subissant la défaite lors de la fusillade.

A- En cas d'égalité après les trois (3) périodes réglementaires entre les deux (2) équipes, l'officiel démarre immédiatement la fusillade. Les entraîneurs n'ont pas à désigner les joueurs par écrit.

Advenant que l'égalité persiste toujours après cette première ronde, l'entraîneur désignera un à la fois les joueurs qui participeront à la fusillade, jusqu'à ce que l'égalité soit brisée. Tous les joueurs, à l'exception du gardien de but, devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois.

B- Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin du temps réglementaire est admissible à participer à la fusillade.

C- La fusillade se déroulera de la façon suivante :

- i) L'équipe qui reçoit a le choix de déterminer si elle débutera ou non la fusillade.
- ii) Après que le choix est fait, l'équipe désignée envoie son premier joueur qui tente de déjouer le gardien de but adverse. Ensuite, le premier joueur de l'autre équipe fait de même, et ainsi de suite, jusqu'à ce que les trois (3) joueurs de chaque équipe aient effectué une ronde complète.
- iii) Le choix de l'entraîneur ne représente pas l'ordre dans lequel les joueurs doivent se présenter au centre de la glace pour effectuer leur lancer.
- iv) Les règles de jeu des tirs de punition s'appliquent
- v) Les lancers se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux (2) gardiens de but n'est accepté.
- vi) L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante

D- Lorsqu'un deuxième ou un troisième tour devient nécessaire pour briser l'égalité, l'ordre de passage des joueurs est laissé à la discrétion de l'entraîneur et peut ne pas respecter l'ordre du premier tour. Ainsi, à chaque tour, tous les joueurs qui terminent le match devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une autre fois. Le match prend fin quand l'égalité est brisée, après qu'un joueur de chaque équipe ait effectué un tir vers le but.

## 8. **Durée d'un programme**

Les parties débuteront selon l'heure prévue à l'horaire.

Atome à bantam : Aussitôt que la glace est prête, le chronométrateur sonne et le cadran démarre pour les trois (3) minutes d'échauffement en présence des arbitres.

Midget : les équipes embarquent de 20 à 25 minutes (selon les disponibilités locales) avant l'heure prévue du match pour une période d'échauffement de 10 minutes. La resurfaceuse

procède au nettoyage de la glace après la fin de l'échauffement pour démarrer le match sur une glace neuve.

## **9. Chronométrage**

Atome à bantam : Durant la saison régulière, lorsqu'il y aura une différence de six (6) buts, le temps ne sera plus chronométré après la deuxième période et ce jusqu'à la fin de la partie. Et ce, même si l'écart rétrécit à moins de six buts en troisième période.

Midget : Aucun temps continu ne sera alloué, peu importe le pointage du match.

## **10. Période d'échauffement**

En cas d'infraction durant la période d'échauffement précédant une partie, les sanctions suivantes sont prévues :

Tout joueur ou membre d'une équipe qui participe à une bagarre durant l'échauffement ou après une partie écope :

- 1<sup>re</sup> offense : suspension de cinq (5) parties minimum ;
- 2<sup>e</sup> offense : Comité de discipline de ligue.

Chaque organisation dont l'équipe est impliquée dans une bagarre durant l'échauffement ou après une partie sera mise à l'amende.

## **11. Joueurs quittant le banc durant une ou plusieurs bagarres**

Une équipe dont un joueur quitte le banc durant une bataille sera passible d'amende à compter de la 1<sup>re</sup> offense.

Une équipe participant à une bataille générale sera passible d'amende.

## **12. Absence d'une équipe**

Advenant le cas où une équipe ne se présente pas à l'aréna au jour ou à l'heure indiqué pour une partie :

- Si cette absence est causée par un événement grave et imprévisible, la partie sera remise à l'horaire par le commissaire.
- Si cette absence est causée par une autre raison jugée non valable par le commissaire, l'équipe en cause s'expose aux sanctions suivantes :
  - partie perdue par défaut ;
  - suspension de l'entraîneur et du gérant ;
  - amende de 100 \$ minimale ;
  - compensation monétaire possible à payer pour les frais encourus à l'équipe lésée.

N.B. Dans le cas où l'équipe adverse réclame une compensation à ce chapitre, elle devra le faire dans les dix (10) jours suivant l'incident. Une lettre devra être expédiée au commissaire qui prendra une décision finale et sans appel. Une copie devra être envoyée au président de qui ladite équipe relève.

## **13. Respect du calendrier**

- a) La cédule initiale doit être respectée. Un programme (2 ou 3 parties) ne pourra être remis à moins de raison majeure. Une partie pourra être remise si une équipe joue dans un tournoi le jour même ou si elle est à l'extérieur de la région.
- b) Les parties de la saison régulière devront toutes être jouées, au plus tard à la date fixée pour la fin du calendrier par le commissaire, soit le 25 mars 2018, sinon l'organisation fautive sera mise à l'amende et **exclue** systématiquement de la Coupe Hyundai. Le conseil d'administration de Hockey Abitibi Témiscamingue, de qui relève cette ligue, se réserve le droit de traiter les cas d'exception sous cet article.
- c) Une ou l'autre des équipes doit informer le commissaire d'une partie qui est contremandée et à l'heure au moins une journée à l'avance via le formulaire électronique de changement de match sur le site internet de la ligue.

#### **14. Partie contremandée**

L'équipe incapable de jouer une partie à l'heure et au jour indiqués doit obtenir l'approbation du commissaire pour contremander cette partie.

L'équipe qui contremande une partie doit prendre une entente avec l'équipe opposée pour reprendre la partie dans les quinze (15) prochains jours au plus tard et en tout temps avant la fin du calendrier de la saison régulière. Le commissaire devra en être avisé au plus tôt.

#### **15. Départage d'égalité**

S'il y a égalité au classement entre plusieurs équipes, le classement est déterminé en fonction des critères suivants (voir règlements administratifs 9.8 de Hockey Québec).

- a) le plus grand nombre de victoires ;
- b) le moins grand nombre de défaites (incluant les défaites en fusillade) ;
- c) le total de points de classement accumulé (incluant Franc-Jeu) lors des parties impliquant les équipes en cause dans le bris d'égalité
- d) l'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu ;
- e) le meilleur différentiel ;
- f) ***l'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués ;***
- g) Tirage au sort.

#### **16. Fraper la clôture avec le bâton**

Il est interdit aux joueurs des équipes prenant place au banc des joueurs de frapper l'extérieur (dans l'enceinte de la patinoire) de la rampe, le dessus de celle-ci et/ou la glace avec leur bâton durant le déroulement de la joute (manifestation d'équipe). Cependant, le tout **sera permis** pendant les arrêts de jeu (incluant début de match et/ou début de période).

L'arbitre imposera une mineure de banc à l'équipe fautive sous cet article.

#### **17. Arbitres**

Les officiels sont sous la responsabilité de l'arbitre-chef régional pour toute l'année.

L'arbitre-chef régional pourra déléguer ses pouvoirs au chef-arbitre de chaque organisation.

#### **18. Officiels mineurs**

Les officiels mineurs (marqueurs accrédités et chronométreurs) sont la responsabilité de l'organisation hôte et ce, dans tous les domaines (discipline, compétence, rémunération, etc.).

**19. Feuilles de pointage**

Les feuilles de pointage seront disponibles sur le site web de la ligue après chaque match à l'aide du système Shark media sport. Les équipes ont la responsabilité d'imprimer celles-ci pour leur cartable d'équipe.

**20. Parties hors-concours, pré-saison et échange culturel**

En tout temps, une permission provenant de l'équipe qui reçoit devra être obtenue du commissaire pour les parties pré-saison (avant le gala d'ouverture), hors-concours et échange culturel. Un formulaire PDF est disponible à cet effet sur le site internet de la Ligue intercités Hyundai.

Une photocopie des rapports d'arbitre, le cas échéant, devra être expédiée la journée même (ou dès que l'arbitre aura complété celui-ci) au commissaire par l'équipe receveuse.

N.B. Une permission de la région doit être obtenue lorsque ces parties se jouent à l'extérieur de la Ligue de hockey intercités Hyundai.

**21. Tournois**

Pour les parties de tournois, chaque équipe devra transmettre tous les avis de sanction reçus à cette compétition dans les cinq (5) jours suivant la fin du tournoi au commissaire.

- Le calendrier initial doit être respecté : un programme (deux ou trois parties) ne pourra être remis à moins de raison majeure. Une partie pourra être remise si une équipe joue dans un tournoi le jour même ou si elle est à l'extérieur de la région.
- Les parties de la saison régulière devront toutes être jouées, au plus tard à la date fixée pour la fin du calendrier par la direction de la ligue sinon les dispositions de l'article 15 s'appliqueront.

**22. Chandails**

Chaque organisation doit avoir deux (2) ensembles de chandails de couleurs différentes. Le chandail pâle sera porté à domicile avant le 31 décembre. Après le 1<sup>er</sup> janvier, les équipes évoluant à domicile porteront le chandail foncé.

**23. Non-respect d'une suspension automatique**

Dans le cas où une équipe aligne un ou des joueurs sous le coup d'une suspension automatique prévue aux règlements de Hockey Québec ou de Hockey Canada ou du code de discipline de la Ligue, la partie est automatiquement perdue et l'entraîneur-chef fautif sera automatiquement suspendu pour un minimum d'une (1) partie. Son cas pourra aussi être soumis, à la discrétion du commissaire, au comité de discipline de ligue.

**24. Disponibilité des chambres de joueurs**

Une chambre de joueurs devra être mise à la disposition de chaque équipe au moins une demi-heure avant l'heure prévue pour le début de la partie. Tout manquement à cet article devra être porté à l'attention du commissaire et, par écrit.

## 25. Amendes

Toutes les organisations de la Ligue intercités ne se conformant pas aux règles établies et aux délais prescrits, sont sujettes à des amendes (voir Annexe B). Toutes les amendes doivent être payées à Hockey Abitibi-Témiscamingue inc., au plus tard dix (10) jours après la réception de l'amende.

## 26. Durée des parties (temps chronométré)

ATOME-PEE-WEE	BANTAM
3 x 13 minutes	3 x 15 minutes
MIDGET	
3 x 20 minutes	

## 27. Discipline

### Maximum de punitions mineures par partie par équipe

ATOME	PEE-WEE	BANTAM	MIDGET
24 minutes	30 minutes	36 minutes	40 minutes

### Sanctions pour l'entraîneur

(personne responsable établie au début de la saison)

1 <sup>re</sup> offense	2 <sup>e</sup> offense	3 <sup>e</sup> offense	4 <sup>e</sup> offense
Avertissement	Avertissement	4 parties	Suspension indéfinie automatique + commissaire

### Maximum de punitions mineures par joueur par partie

- Tout joueur qui atteint dix (10) minutes de punition (mineure) est suspendu pour la partie en cours à la première offense.
- Cette suspension s'ajoute aux autres suspensions déjà encourues s'il y a lieu. Même en ajoutant les périodes supplémentaires, le joueur ne peut pas dépasser dix (10) minutes par partie.
- À sa deuxième offense, le joueur sera averti par écrit et sera suspendu pour une (1) partie.
- À la troisième offense, le joueur pourra être suspendu pour plus d'une partie et devra rencontrer le commissaire ainsi que le gouverneur de l'organisme membre au bureau régional et les frais seront défrayés par ledit organisme.

## 28. Relation avec les spectateurs

Un officiel devra faire rapport écrit au commissaire de tout abus verbal commis par un spectateur à l'endroit des arbitres et officiels mineurs. Les arbitres ont aussi le pouvoir de faire expulser un spectateur de l'aréna, s'il est jugé qu'un spectateur nuit au bon déroulement du match, que ce soit par une intervention physique ou verbale.

**29. Port du protecteur buccal**

Le port du protecteur buccal est optionnel dans toutes les divisions.

**30. Révision de sanction**

Suite à l'attribution d'un code D et/ou E à un joueur et/ou membre de personnel d'encadrement, aucune demande de révision de sanction ne sera recevable, à moins de remplir les conditions suivantes dans une demande d'appel au commissaire :

➤ La demande doit être logée par écrit dans un délai de 48 heures, accompagnée d'un support vidéo de la situation de jeu faisant l'objet de l'appel

➤ Un dépôt de 50 \$ doit accompagner la demande  
*N.B. : Dépôt remboursable seulement si l'équipe demanderesse obtient gain de cause en appel*

Le support visuel doit être acheminé au bureau de Hockey Abitibi-Témiscamingue par autobus à l'adresse suivante :

*Hockey Abitibi-Témiscamingue  
182, 10e Avenue Est  
Amos, Qc (J9T 1H9)  
819-727-2535*

**31. Échange de poignée de mains avant le match**

Atome à bantam : Depuis 2012-2013, l'échange de la poignée de mains entre les deux équipes s'effectuera avant le match plutôt qu'après. L'échange doit se faire immédiatement après le rituel d'équipe à l'issue de la période d'échauffement. Les entraîneurs sont invités à échanger la poignée de mains après le match.

Midget : Aucun échange de poignée de mains.

**32. Non-respect du fonctionnement de la ligue (Shark media sport)**

Chaque association membre de la Ligue intercités Hyundai est tenue d'utiliser le système Shark media sport en temps réel. Si, dans un cas d'exception, l'accès internet n'est pas disponible dans un amphithéâtre, les associations ont jusqu'au lundi qui suit les matchs du week-end, à midi, si aucun officier d'équipe n'est apte à entrer la feuille de pointage dans le système dans un délai plus rapide.

Dans ces deux scénarios, tout manquement à cette règle se traduira par l'imposition d'une amende de 20 \$ par match à l'association ou organisation fautive.