



# Ligue Laval

*Guide opérationnel*

*Section B*

**NOVICE / ATOME A-B-C**

**PEE-WEE / BANTAM / MIDGET  
JUNIOR A-B**

***SAISON 2009-2010***

---

Mise à jour le 10 août 2009

## TABLE DES MATIÈRES

1.	RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX.....	page 3
2.	ÉLIGIBILITÉ DES MEMBRES .....	7
3.	ENTRAÎNEURS.....	8
4.	JOUTES.....	9
5.	PROTÈT & PROTECTEUR DES MEMBRES.....	14
6.	HORS-CONCOURS, TOURNOIS .....	15
7.	CLASSIFICATION (Franc-jeu) .....	16
8.	GRILLE FRANC-JEU.....	17

### ANNEXES

-A-	TABLEAU D'ADMISSIBILITÉ POUR JOUEURS AFFILIÉS .....	18
-B-	TRAJETS ARÉNAS LAVAL.....	19

### LEXIQUES

R.A.H.Q.....	RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS HOCKEY QUÉBEC
BML .....	BUREAU MUNICIPAL DE LOISIRS

# CHAPITRE 1

## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

### 1. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

Les règlements de la Ligue Laval viennent renforcer la réglementation de Hockey Canada et de Hockey Québec pour ses équipes affiliées.

#### 1.1 Catégories d'âges

Novice	1 <sup>er</sup> janvier 2001 au 31 décembre 2002
Atome	1 <sup>er</sup> janvier 1999 au 31 décembre 2000
Pee-Wee	1 <sup>er</sup> janvier 1997 au 31 décembre 1998
Bantam	1 <sup>er</sup> janvier 1995 au 31 décembre 1996
Midget	1 <sup>er</sup> janvier 1992 au 31 décembre 1994
Junior	1 <sup>er</sup> janvier 1988 au 31 décembre 1991

#### 1.2 Classes permises

Les classes, niveaux A-B-C (Novice et Atome) et A-B (Pee-Wee à Junior) sont permises dans chacune des divisions. Aucune équipe exclusivement mineure ou exclusivement majeure ne sera acceptée.

#### 1.3 Calendrier annuel

Début de la saison régulière (Pee-Wee à Midget)	25 septembre 2009
Début de la saison régulière (Junior)	15 septembre 2009
Début de la saison régulière (Novice)	1 <sup>er</sup> novembre 2009
Début de la saison régulière (Atome)	15 octobre 2009
Championnats régionaux	1 <sup>ER</sup> mars au 31 mars 2010 (projection)
Interrégionaux	1 <sup>er</sup> au 4 avril 2010
Championnats Provinciaux	7 au 11 avril 2010

Note : Toutes les dates sont sujettes à modifications.

#### **1.4 Cotisation des joueurs et des équipes / AMENDES**

Chacune des associations devra cotiser un montant de 100 \$ par équipe comme fond de roulement à la Ligue Laval. Le paiement à la Ligue se fera par la région avant le 15 octobre de chaque année.

AMENDES : Durant la saison, les amendes seront facturées aux associations sportives avec les détails des infractions. Si les associations le jugent nécessaire, ce sera à elles de les récupérer auprès de leurs équipes. Les amendes devront être payées à la ligue dans un délai maximum de 30 jours. Au-delà de ce délai, une pénalité de 25\$ par facture sera imposée à l'association.

En cas d'absence d'un représentant lors d'une réunion, une amende de 25\$ sera imposée à l'association concernée.

#### **1.5 Affiliation( R.A.H.Q. )**

##### **Joueurs gradués**

Pee-Wee à Junior voir l'article du livre R.A.H.Q

##### **Joueurs surclassés Novice et Atome (R.A.H.Q. )**

En respectant le règlement établi par chaque région, tout joueur à sa dernière année d'âge correspondant aux divisions Pré-novice, Novice ou Atome pourra évoluer dans une division supérieure tel que : Pré-Novice au Novice A, Novice à Atome double lettre et de l'Atome au Pee-Wee double lettre.

Toute association qui désire faire évoluer un de ces dits joueurs dans une division supérieure à la sienne :a) Doit obtenir par écrit le consentement de ses parents

b) Déposer une évaluation écrite du joueur concerné à la région

c) Obtenir l'autorisation de sa région sur recommandation de son association.

Pour les joueurs Pee-Wee à Midget, l'association doit obtenir une autorisation écrite de la région.

#### **1.6 Joueurs affiliés (annexe A) (R.A.H.Q. )**

Voir l'article du livre R.A.H.Q

Tous les joueurs du secteur initiation (Novice et Atome) ne peuvent participer à plus de cinq (5) joutes à titre de joueurs affiliés même ceux évoluant au Pee-Wee et provenant du Atome en excluant les joutes jouées dans le cadre de festivals et tournois.

Tous les joueurs du secteur Pee-Wee à Junior peuvent participer à 5 matchs après le 10 janvier. Pour évoluer dans un 6<sup>ième</sup> match, l'équipe doit avoir l'autorisation de son association. Dans cette éventualité, le joueur ne pourra retourner à son équipe d'origine.

En tout temps les règles d'affiliation de HQ s'appliquent, il doit y avoir un joueur manquant à l'alignement régulier pour qu'une équipe puisse faire évoluer un JA. Le JA ne peut évoluer plus de 2 matchs consécutifs. Si tel était le cas, la joute serait perdue par défaut, et l'entraîneur serait suspendu. (Exception voir règlement 5.6.6 HQ)

#### **1.7 Respect d'un certificat**

Toute personne qui signe un certificat de joueur pour deux disciplines sportives ou plus au cours d'une

même saison, devra respecter le premier engagement signé s'il y a conflit d'horaire interdisciplinaire.

### **1.8 Autorité du personnel surveillant et des marqueurs**

Le personnel surveillant d'aréna ainsi que les marqueurs, seront autorisés à expulser de derrière le banc, toute personne qui n'est pas un intervenant direct auprès de l'une ou l'autre des équipes.

### **1.9 Chambre des arbitres**

Il est strictement interdit au personnel d'une équipe, d'une organisation et/ou parent d'entrer dans la chambre des arbitres.

### **1.10 Initiation**

Aucune initiation ne sera tolérée dans l'aréna ou à l'extérieur de l'aréna en tout temps.

### **1.11 Chambre des joueurs**

Tout joueur de hockey peut accéder à la chambre de joueurs aussitôt que libérée et accompagné d'un responsable de l'équipe. Les équipes de hockey doivent demeurer à l'intérieur de leur chambre respective jusqu'au son de la cloche ou de la sirène.

Les joueurs de hockey doivent libérer la chambre dans les trente minutes suivant la fin de leur joute.

Lorsqu'une équipe accède à la chambre de joueurs désignée et que ladite chambre est malpropre ou en mauvais ordre, l'entraîneur ou le capitaine de l'équipe doit en aviser le personnel surveillant de l'aréna ou son représentant immédiatement.

L'entraîneur ou son représentant (le représentant ne peut être un joueur) doit être la dernière personne à quitter la chambre de joueurs qui lui avait été assignée et s'assure qu'elle soit le plus propre possible.

### **1.12 Boissons alcoolisées, drogues et stupéfiants**

Toute consommation de boissons alcoolisées, drogues ou stupéfiants est strictement défendue, en tout temps, dans un aréna ou à l'extérieur de l'aréna.

Toute personne (joueur, entraîneur, arbitre, spectateur, employé ou autre) jugée comme étant en état d'ébriété ou état douteux dans une aréna sera immédiatement expulsée par le personnel surveillant de l'aréna ou son remplaçant officiel.

La direction de la ligue se montrera extrêmement sévère envers ceux qui ont des fonctions directes avec une équipe (incluant les joueurs) et qui seront en état d'ébriété ou état douteux. Le tout référé au comité de discipline de la ligue.

### **1.13 Frais d'ambulance**

La Ligue Laval ne se rend pas responsable des frais d'ambulance. L'assurance collective de Hockey Québec couvre ces frais si le membre n'est pas couvert par une assurance individuelle ou collective, en ce sens. (Les frais doivent être payés par le parent, et réclamés par la suite auprès des assurances)

## **CHAPITRE 2**

### **ÉLIGIBILITÉ DES MEMBRES**

#### **2. ÉLIGIBILITÉ DES MEMBRES ET D'ÉQUIPE**

##### **2.1 Lieu de résidence (R.A.H.Q.)**

Tout joueur doit être résidant de Laval et doit évoluer dans le district loisir où il réside à compter du 1er septembre de l'année en cours, incluant les joueurs participant aux écoles de hockey. Les limites de territoires sont celles connues et délimitées par les districts de loisirs de Laval (BML).

Si une plainte écrite est déposée en bonne et due forme au sujet d'un joueur qui aurait déclaré une fausse adresse, le fardeau de la preuve incombera au plaignant et ensuite seulement, il y aura une décision prise par le Comité de discipline de la Ligue Laval.

##### **2.2 Joute avec un membre inéligible**

Advenant qu'un membre inéligible (joueur ou intervenant) se soit aligné dans une joute régulière ou éliminatoire et que l'équipe ait gagné, la joute sera perdue par défaut. Pour chaque joute dans laquelle un joueur ou un intervenant inéligible aura évolué (gagnée ou perdue) l'entraîneur chef sera suspendu pour chacune de ces joutes. Pour plus d'une joute déclarée forfait ou de suspension, le cas pourrait être référé au Comité de discipline de la Ligue.

##### **2.3 Nombre de joueurs par équipe**

*Voir l'article du livre R.A.H.Q*

Le nombre minimum de joueurs par équipe sera fixé en fonction des règles de Hockey Québec

##### **2.4 Feuilles de joutes (saison régulière)**

À Laval, les feuilles de joutes seront ramassées deux fois la semaine par les personnes désignées à cette fin. Dans les cas où des joutes étaient jouées sur un autre territoire que Laval, l'équipe receveur sera responsable d'acheminer la feuille de joute dans n'importe quel aréna de Laval (auprès du moniteur surveillant de l'aréna) Le délai pour la réception de ces feuilles sera de 1 semaine.

***Amende de 20 \$ pour tout envoi manquant ou incomplet. L'amende est cumulative à chaque semaine.***

# **CHAPITRE 3**

## **ENTRAÎNEURS**

### **3. PERSONNEL D'ENCADREMENT D'UNE EQUIPE**

#### **3.1 Sélection du personnel d'encadrement**

La date limite pour choisir le personnel d'encadrement est la date du début de la saison régulière de chaque année. (Une équipe ne peut avoir à la fois plus de cinq (5) contrats signés à la fois).

#### **3.2 Grade d'entraîneur (R.A.H.Q.)**

*Voir l'article du livre R.A.H.Q*

#### **3.3 Port du casque protecteur**

Il est obligatoire que toute personne, entraîneur-chef, entraîneur-adjoint, animateur, Accompagnateur ou autre intervenant oeuvrant lors d'un entraînement sur glace, lors d'une Formation sur glace ou d'une activité sur glace avec des joueurs et/ou des entraîneurs, sous la Juridiction de Hockey Québec, porte le casque protecteur certifié par L'ACNOR.

#### **3.4 Préposé à la santé et sécurité au hockey**

Une équipe doit avoir parmi son personnel d'encadrement, un préposé à la santé et sécurité au hockey. La personne détenant le grade de préposé à la santé et à la sécurité au hockey doit obligatoirement faire parti du personnel qui agit au niveau de l'équipe derrière le banc lors d'un match.

## CHAPITRE 4

### JOUTES

#### 4. JOUTES

##### 4.1 Rondelles

L'équipe dite "receveur" doit remettre, avant chaque joute, au marqueur officiel, un nombre suffisant de rondelles afin d'en assurer le bon déroulement.

##### 4.2 Feuille d'alignement

- 1- Remplir le feuille d'alignement en ordre numérique croissant
- 2- Indiquer le nom des gardiens dans la section prévue à cette fin. Encercler le gardien partant
- 3- Inscrire le nom des JA en bas de liste des joueurs (sans tenir compte de l'ordre numérique, mais bien indiquer JA à côté des noms)
- 4- Inscrire le nom des entraîneurs, en leur attribuant un numéro (101-102-103,104 et 105)
- 5- Indiquer les joueurs suspendus, ainsi que le nombre de match à purger (ex 1 de 2)
- 6- Signer le feuille d'alignement ou les étiquettes
- 7- Remettre le feuille d'alignement ou les étiquettes au marqueur 15 minutes avant la joute

Une **amende de 10\$** sera imposée pour tout alignement non conforme.

##### 4.3 Joueur derrière le banc

En aucun temps un joueur n'a le droit d'officier derrière le banc de son équipe.

##### 4.4 Personnes autorisées

Le marqueur officiel ne doit tolérer personne derrière son banc durant le déroulement d'une joute. Au besoin, seules les personnes responsables pourront se rendre au banc du marqueur.

##### 4.5 Personnel au banc des joueurs

Un maximum de cinq (5) personnes (en civil), ayant signé un contrat comme entraîneur-chef, entraîneur-adjoint, gérant ou préposé à la sécurité de Hockey Québec (Hockey Canada) et ayant été inscrites sur les feuilles de pointage (ou d'alignement), seront tolérées derrière le banc des joueurs.

Aucune personne non-membre de Hockey Québec ne sera tolérée à l'arrière du banc des joueurs. Les intervenants derrière le banc devront avoir une tenue vestimentaire respectable.

#### 4.6 **Poignée de main**

La poignée de main est obligatoire (à moins d'une décision contraire de la part de l'arbitre) entre les deux équipes (Novice à Junior) après la partie. De plus, la poignée de main entre les officiels, les capitaines et les entraîneurs est toujours en vigueur avant le match.

#### 4.7 **Déroulement des joutes et nombre de joute**

##### **Important :**

Toutes les joutes se dérouleront selon le temps maximum alloué, incluant la réfection de la glace. Le temps sera calculé à partir de l'arrivée du premier joueur sur la glace au début de l'échauffement.

Veillez prendre note que nous évaluerons au début novembre si le temps projeté est approprié.

Une période d'échauffement de trois 3 minutes est obligatoire pour les divisions Novice et Atome et de deux (2) minutes pour les divisions Pee-Wee à Junior, lorsque le premier joueur se présentera sur la patinoire. À l'exception des arénas Chomedey, Richard Trottier et Lucerne, où le premier joueur de chacune des équipes devra s'être présenté sur la patinoire. Les équipes doivent être prêtes à débiter la rencontre 10 minutes avant l'heure prévue au calendrier de la saison.

##### **Les joutes de 60 minutes (Novice, Atome et Pee-Wee) se dérouleront comme suit :**

Première période : 14 minutes à temps continu, dernière minute à temps chronométré

Deuxième période : 14 minutes à temps continu, dernière minute à temps chronométré

Troisième période : 13 minutes à temps continu, les trois dernières minutes à temps chronométré

Période de repos : 1 minute entre les périodes, celle-ci devra être inscrite au tableau indicateur.

Réfection de la glace : Elle se fera avant le début de la joute.

Il est interdit d'embarquer sur la patinoire avant que la cloche ou sirène soit entendue.

##### **Les joutes de 90 minutes (Bantam, Midget et Junior) se dérouleront comme suit :**

Première période : 15 minutes à temps chronométré.

Deuxième période : 15 minutes à temps chronométré.

Troisième période : 15 minutes à temps chronométré.

Période de repos : 1 minute entre les périodes, celle-ci devra être inscrite au tableau indicateur.

Réfection de la glace : Elle se fera avant le début de la joute.

Il est interdit d'embarquer sur la patinoire avant que la cloche ou sirène soit entendue.

Advenant une différence de 7 buts dans les classes Novice, Atome et Pee-Wee et de 5 buts dans les classes Bantam, Midget et Junior après deux périodes complètes, le temps sera **continu** jusqu'à la fin de la joute. Pour les catégories Midget et Junior, après 2 périodes de jeu complétées, s'il y a écart de 7 buts le match prendra fin.

#### 4.8 **Couleurs des chandails des équipes**

a) Afin d'éviter des problèmes causés par des couleurs de chandails non contrastantes, il est convenu que chaque association mettra un ensemble supplémentaire de chandails à la disposition de ses équipes. Ainsi, l'équipe qui reçoit sera en mesure de changer de couleur de chandail. Les équipes possédant deux ensembles de chandails doivent toujours les avoir en leur possession, lors des joutes.

b) Si les deux (2) équipes ont deux ensembles de chandails l'équipe "receveur" sera de couleur pâle.

c) Si une (1) des deux (2) équipes a deux ensembles de chandails, celle-ci devra changer ses chandails si les couleurs des équipes en présence portent à confusion. Le règlement (4.9a) n'est plus valide.

d) **Nom sur les chandails** : Le nom qui est apposé sur les chandails ou sur toute pièce d'équipement de hockey doit être le nom de famille du joueur ou le nom de l'association sportive. Et ce, pour toutes les équipes.

#### **4.9 Changement dans une équipe**

Toute modification dans une équipe (ajout ou retrait de joueurs ou d'entraîneur) doit obligatoirement être signalée via courriel à la directrice des Opérations.

Les joueurs doivent conserver leur numéro de chandail respectif jusqu'à la fin de la saison de hockey.

Si un changement de numéro s'avérait nécessaire pour une raison majeure, l'entraîneur doit aviser le marqueur officiel de la joute, qui inscrira les détails du changement en haut du côté respectif de la feuille de pointage en indiquant l'ancien et le nouveau numéro. Il doit également mentionner si le changement est temporaire ou permanent. Ne pas oublier : Le feuillet d'alignement doit toujours être en ordre numérique croissant.

#### **4.10 Gardien de but**

Il est fortement recommandé aux équipes d'avoir deux gardiens de but habillés pour chacune des joutes. Si une équipe n'a qu'un seul gardien de but et que celui-ci est blessé gravement ou expulsé et qu'il ne peut terminer la joute, l'article 2.6 (b) Joueurs blessés et l'article 4.11(b) punitions au gardien de but de Hockey Canada seront appliqués.

#### **4.11 Nombre de joueurs par équipe**

##### **Minimum de joueurs pour débiter une joute**

Pour débiter un match une équipe doit avoir un minimum de huit (8) joueurs en uniforme, plus un (1) gardien de but. (R.A.H.Q.)

Si le minimum n'est pas respecté, le match ne se jouera pas. AUCUN DÉLAI ne sera accordé

Amende de 25 \$

En cas de récidive, le cas sera référé au Comité de Discipline.

##### **Maximum de joueurs**

Les équipes devront être composées d'un maximum de dix-neuf (19) joueurs incluant un (1) ou deux (2) gardiens de but. Pour les joutes hors-concours pré-saison, le nombre peut être de vingt (20) soit : dix-sept (17) joueurs et trois (3) gardiens de but.

#### **4.12 Arbitres et marqueurs**

Les marqueurs doivent être présents à l'aréna quinze minutes avant l'heure fixée de chaque joute. Le nom complet de tous les joueurs et intervenants auprès d'une équipe de hockey inscrit sur la feuille d'alignement devra être inscrit en lettres moulées sur la feuille de pointage (en ordre numérique + nom et prénom au complet + encercler le gardien partant). Le nombre total de joueur devrait être indiqué en

bas de la liste. Les entraîneurs devront être identifiés par un numéro (101-102-103-104 et 105) De plus, nous demandons au marqueur d'annoncer lors des joutes, si les installations le permettent.

Lorsque les arbitres seront en retard, un délai maximum de quinze minutes sera accordé. La responsabilité du délai relèvera du personnel surveillant en place.

Après ce délai la joute sera à reprendre. Si le ou les arbitres se présentent avant la fin du délai, la joute se jouera telle que prévue et ne dépassera pas le temps limite alloué.

N.B.: Lorsque la joute doit être arbitrée par:  
-Deux arbitres; la présence d'un seul arbitre est suffisante pour débiter celle-ci.  
-Trois arbitres; la présence de deux arbitres est requise pour débiter celle-ci.

#### **4.13 Feuille de pointage et sanction**

L'entraîneur devra vérifier sur la feuille de pointage :

- a) Que les joueurs affiliés et les sanctions soient bien identifiés.
- b) Appliquer les sanctions inscrites sur la feuille de pointage. (Tableau de sanctions RAHQ)

Note : La ligue assurera le suivi des sanctions, mais n'émettra pas de documents et n'avertira pas les équipes concernées.

#### **4.14 Code de discipline (R.A.H.Q.)**

Tout joueur qui se méritera huit minutes et plus de pénalité durant la même joute sera expulsé de la joute. De plus, tout joueur amassant un total de trois punitions pour des infractions de bâton pendant la même joute sera expulsé de la joute (règlement de Hockey Canada)

#### **4.15 Respect du calendrier**

**En cas de disparité entre le calendrier remis en début de saison et le site internet, il sera de la responsabilité de l'entraîneur de vérifier auprès de son cédulaire la raison pour laquelle il y a disparité, afin que le tout soit corrigé rapidement.**

Les matchs de la Ligue Laval pourront être repris dans les cas spécifiques suivants :

- ✓ Les soirs d'Halloween pour les catégories Novice, Atome et Pee-Wee.
- ✓ Les fermetures d'aréna, ou bris d'équipement de l'aréna.
- ✓ Erreur dans les cédules officielles des villes.
- ✓ Heures de glaces rendues non disponibles par les villes.
- ✓ L'équipe est en tournoi et elle se rend en finale, en finale consolation, en demi-finale\*

*\*A condition que le règlement 4.17 ait été respecté*

Dans les cas où une équipe ne peut se présenter à un match, elle doit en aviser au minimum 48 heures à l'avance son gouverneur et son cédulaire. Ce dernier devra aviser le cédulaire de l'équipe adverse, le responsable des arbitres, le responsable des marqueurs, l'aréna ainsi que le directeur des opérations.

Une équipe qui ne peut se présenter pour un match devra procéder comme suit :

- a) L'équipe devra contacter et aviser le cédulaire de son association sportive.

- b) En cas d'impossibilité de reprendre la joute localement, le céduteur devra contacter le céduteur de l'association adverse et lui faire la demande de reprendre la joute chez lui.
- c) Le représentant régional verra à l'affectation des officiels (arbitres et marqueur)

La reprise des joutes devra se faire au plus tard dans les dix jours suivants la joute annulée et toutes les joutes devront être reprises avant la fin du calendrier régulier de la catégorie concernée. (Amende de 150 \$).

Si toutes ces étapes sont respectées, et s'il ne s'agit pas d'une des exceptions citées plus haut, l'équipe perdra son match mais conservera son point franc-jeu.

L'équipe adverse quant à elle, obtient 2 points pour la victoire, plus 1 point franc jeu.

C'est l'association adverse qui conserve la glace pour pratiquer.

Si les procédures ne sont pas respectées, l'équipe fautive perdra la joute par défaut et devra défrayer le coût des arbitres et du marqueur, en plus d'une amende de 50\$

#### **4.16 Fin de la joute**

L'équipe "visiteur" quittera la glace la première si la porte de sortie est la même pour les deux équipes.

#### **4.17 Tournois**

Les gouverneurs doivent informer le directeur des opérations, (sur le formulaire fourni à cette fin) la liste des tournois auxquels ses équipes participent et ce au plus tard le 15 novembre pour le Pee-Wee à Midget et au plus tard le 1<sup>er</sup> décembre pour le Novice, Atome et Junior

Amende de 25 \$ pour le non respect de ces dates, et aucune reprise de joute ne sera autorisée pour toutes les équipes qui n'auront pas remis leur liste à temps.

Toute modification à cette liste devra être communiquée au directeur des opérations, dans les plus brefs délais. Si aucun avis n'est expédié au directeur, une amende de 25 \$ s'appliquera, et aucune remise de joute ne sera permise pour ce tournoi.

## **CHAPITRE 5**

### **PROTÊT**

#### **5. PROTÊT**

##### **5.1 Protêt saison régulière**

La somme de 100,00\$ est le montant fixé pour tout protêt logé lors d'une joute de saison régulière et doit respecter les procédures de l'article de R.A.H.Q.

Le tout doit être envoyé à :      Ligue Laval  
   a/s Comité de discipline  
   Pavillon du Bois Papineau  
   3235, St-Martin Est, local 212  
   Laval, Québec  
   H7E 5G8

## **5.2 Protêt Championnats Régionaux**

Tout protêt logé lors d'une joute des Championnats régionaux, doit être signifié au plus tard une (1) heure après la fin de la joute à la directrice des Opérations (procédure à venir avec les règlements) et être accompagné d'un dépôt en argent au montant de deux cent dollars (200.00 \$). De plus le formulaire (D) devra être complété et retourné au responsable des statistiques et horaires de la ligue par télécopie.

## **5.3 Éligibilité des joueurs lors d'une reprise due à un protêt**

Lors de la reprise d'une joute ou d'une fraction de joute, un joueur suspendu est interdit de jouer, qu'il ait été suspendu avant, durant ou après cette reprise. Si durant une reprise de joute le nombre de joueurs devient insuffisant, dû à des blessures ou autres raisons, la joute (ou fraction de joute) reprise demeure légale.

N.B.      Le nom d'un joueur qui n'était pas sur la feuille d'alignement ou de pointage lors de cette joute sous protêt ne peut y être inséré lors d'une reprise due à un protêt.

## CHAPITRE 6

### **HORS-CONCOURS ET TOURNOIS**

#### **6. HORS-CONCOURS ET TOURNOIS**

##### **6.1 Délai pour la transmission des feuilles de joutes et des rapports de tournois**

Les comptes rendus de tournois doivent être faxés au (450) 736-1214 ou envoyé par courrier électronique à [mj.hebert@videotron.ca](mailto:mj.hebert@videotron.ca) à l'intérieur de 7 jours suivant la fin du tournoi. Dans le cas où une suspension aurait été obtenue ou purgée pendant ce tournoi, le compte rendu doit être accompagné des feuilles de joutes. (amende de 25 \$)

Les feuilles de joutes hors concours doivent être envoyées à la ligue en même temps que les feuilles de joutes de saison. (amende de 25 \$)

Dans le cas où une suspension ne serait pas purgée, le joueur devra purger sa suspension, l'entraîneur sera suspendu, et tous les matchs seront perdus par défaut tant et aussi longtemps que la situation ne sera pas régularisée.

##### **6.2 TOURNOIS**

La ligue autorise toutes ses équipes à participer à un maximum de 3 tournois, incluant le tournoi de sa région. Un 4<sup>ème</sup> tournoi pourra être autorisé pour les catégories Pee-Wee à Junior s'il se déroule en avril. (Une demande écrite devra être fournie à la ligue et à la région)

Afin d'obtenir un 3<sup>e</sup> permis pour les catégories Novice à Junior, toutes les équipes de la Région Laval devront obligatoirement s'inscrire officiellement avant la date limite d'inscription du tournoi et / ou participer à un tournoi à Laval débutant au mois de décembre. Dans le cas d'un refus écrit, les équipes devront obligatoirement s'inscrire au 2<sup>e</sup> tournoi Lavallois disponible pour sa catégorie. Le responsable du tournoi et de l'équipe doit faire parvenir la lettre de refus au bureau du registraire régional. Sur présentation de la liste des équipes participantes et de l'horaire de celui-ci, le permis (valide à Laval seulement) sera remis au responsable du tournoi lavallois

##### **6.3 Respect du nombre de tournois**

Si une équipe participe à plus de trois tournois, sans entente avec la Ligue et la région, une amende de 300 \$ lui sera imposée pour chaque tournoi additionnel.

Une équipe qui participera à un tournoi pendant les championnats régionaux se verra imposer une amende de 300\$.

Une équipe qui ne se présentera pas à une joute de championnats régionaux se verra imposer une amende de 500\$ (par la région) et sera exclue des championnats.

Une équipe ne se présente pas aux Championnats Inter-Régionaux, écoperà d'une amende de 500\$.

## CHAPITRE 7

### **CLASSIFICATION (Franc-jeu)**

#### **7. CLASSIFICATION**

##### **7.1 Retrait d'une équipe durant le calendrier régulier**

Si une équipe se retire après le début de la saison, les joutes jouées sont annulées (buts pour et contre). Les joutes qui demeurent à jouer au calendrier sont annulées. Si une inégalité du nombre de joutes jouées existe entre les équipes, le pourcentage des victoires divisé par la somme des victoires et défaites servira à déterminer le classement final. Amende de 150 \$ et les frais d'adhésion à la Ligue.

**Le coût pour l'ajout ou le retrait d'une équipe (toutes catégories et classes) après le 10 septembre et avant le début de la saison sera de 500\$ par équipe.**

##### **7.2 Classement des équipes**

Le classement général sera calculé à partir des points récoltés auprès des performances et des comportements. En cas d'égalité au classement, le règlement de R.A.H.Q. s'applique.

*Classement Novice : il y aura un classement novice pour la prochaine saison*

##### **7.3 Programme Franc-jeu (Atome à Junior)**

R.A.H.Q

##### **7.4 Dirigeants d'équipe**

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, D-62, D66, D70, E84 et E85), cette équipe perdra automatiquement son point Franc-jeu.

### 7.7.4 La grille officielle de Franc Jeu

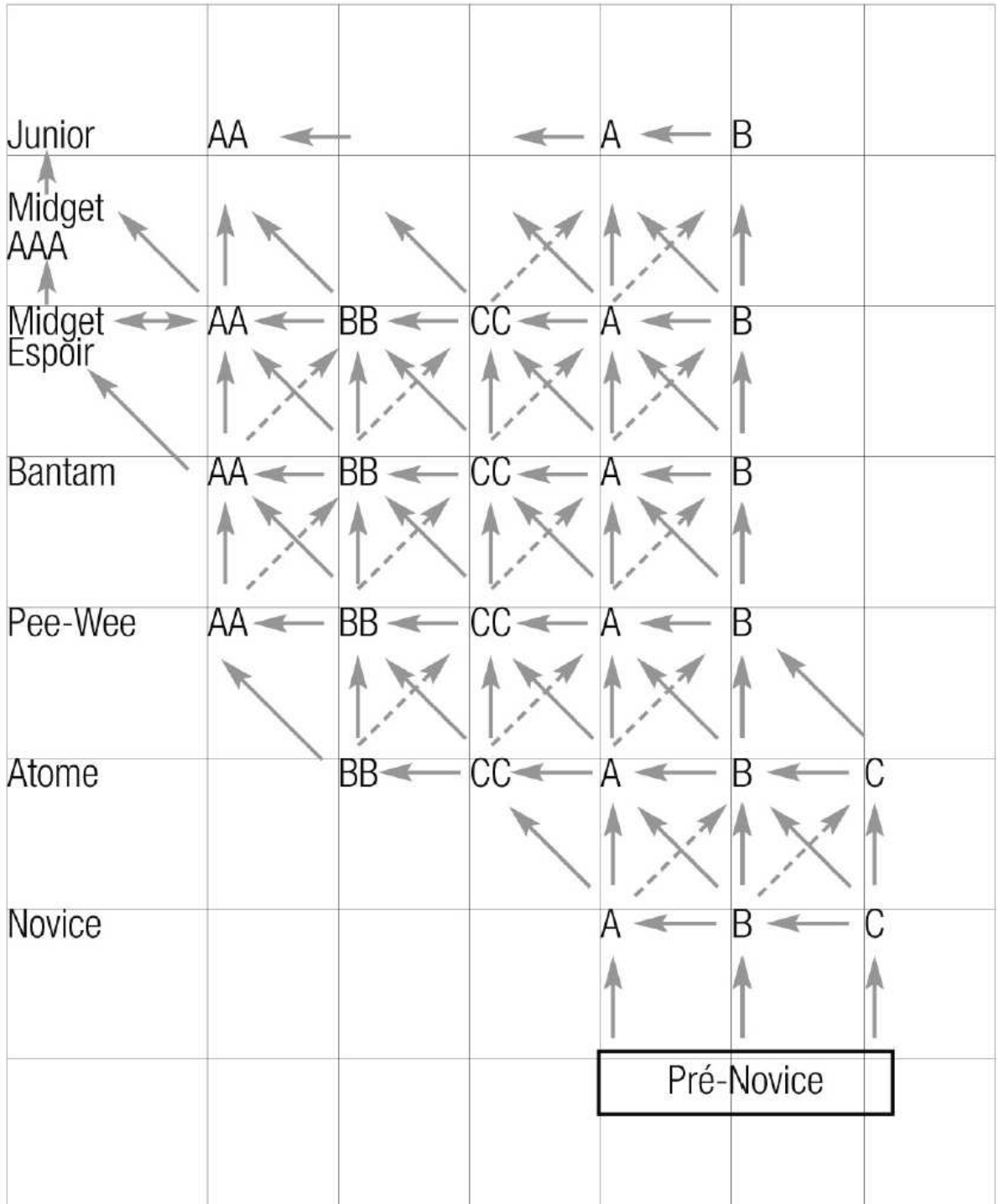
Une seule grille Franc Jeu est en vigueur à Hockey Québec:

Division	Classe	Pointage			Points Franc Jeu	
		Victoire	Nulle	Défaite	Minutes de punition	Points
Novice	Simple lettre	2	1	0	8 minutes et - 9 minutes et +	1 0
Atome	Simple lettre	2	1	0	10 minutes et - 11 minutes et +	1
	Double lettre					0
Pee-wee	Simple lettre	2	1	0	12 minutes et - 13 minutes et +	1
	Double lettre					0
Bantam	Simple lettre	2	1	0	16 minutes et - 17 minutes et +	1
	Double lettre					0
Midget	Simple lettre	2	1	0	20 minutes et - 21 minutes et +	1
	Double lettre					0
Junior	Simple lettre	2	1	0	22 minutes et - 23 minutes et +	1
	Double lettre					0
Féminin	Pee-wee	2	1	0	<b>12 minutes</b> et - <b>13 minutes</b> et +	1 0
	Bantam	2	1	0	<b>16 minutes</b> et - <b>17 minutes</b> et +	1 0
	Midget	2	1	0	<b>20 minutes</b> et - <b>21 minutes</b> et +	1 0
	Junior	2	1	0	<b>22 minutes</b> et - <b>23 minutes</b> et +	1 0

#### Avertissement

Il est important de noter que la nature de l'outil Franc Jeu doit tenir compte des points Franc Jeu autant lors de la saison régulière qu'au classement général et des séries de fin de saison.

**13.2 TABEAU D'ADMISSIBILITÉ POUR JOUEURS**  
**AFFILIÉS ET POUR LISTE DE RÉSERVE**  
**(PRÉ-NOVICE À JUNIOR)**



## ANNEXE –F- ARÉNAS

### **Aréna St-Francois**

9449, de Tilly  
St-Francois, Laval, H7A 3S3  
(450) 662-4943

#### **DIRECTION :**

Pont Pie IX  
Continuez sur Autoroute 25  
Prendre la sortie direction Terrebonne  
Prenez la sortie 16 Montée Masson  
Tournez à gauche sur Montée Masson  
Tournez à droite sur Marcel-Villeneuve  
Tournez à droite sur Montée du Moulin  
Tournez à gauche sur de Tilly

### **Aréna Cartier**

100, Montée Major  
Laval-des-Rapides, Laval, H7N 4S4  
(450) 662-4958

#### **DIRECTION :**

Pont Pie IX  
Prenez la sortie boul. de la Concorde  
Tournez à gauche sur de la Concorde  
Tournez à gauche sur boul. des Laurentides  
Tournez à droite sur boul Cartier  
Tournez à gauche sur Montée Major

### **Aréna Chomedey**

1160, Pie X  
Chomedey, Laval H7V 3B5  
(450) 978-8965

#### **DIRECTION :**

Pont Pie IX  
Direction 440 ouest  
Prenez la sortie boul. Chomedey  
Tournez a gauche sur boul. Chomedey  
Tournez a droite boul. du Souvenir  
Tournez a gauche sur Pie X

### **Aréna Yvon Chartrand**

4100, boul. de la Concorde  
St-Vincent-de-Paul, Laval, H7E 2E3  
(450) 662-4934

#### **DIRECTION :**

Pont Pie IX  
Prenez la sortie boul. de la Concorde  
Tournez à gauche sur de la Concorde

**Aréna Richard Trottier**

3155, Esther  
Fabreville, Laval, H7P 2H2  
(450) 978-8987

**DIRECTION :**

Pont Pie IX  
Direction 440 ouest  
Prenez la sortie 19 Boul. Curé-Labelle  
Tournez à gauche sur Boul. Dagenais Ouest  
Tournez à gauche sur rue Francine  
Tournez à gauche sur Esther

**Aréna Laval-Ouest**

6200, boul. Arthur-Sauvé  
Laval-Ouest, Laval, H7R 3X7  
(450)978-8920

**DIRECTION :**

Pont Pie IX  
Direction 440 ouest  
Continuez sur Ave des Bois  
Tournez à droite sur Boul. Arthur-Sauvé

**Aréna Lucerne**

1750, Neuville  
Vimont, Laval, H7M 2E2  
(450) 662-4968

**DIRECTION :**

Pont Pie IX  
Direction 440 ouest  
Prenez la sortie Boul. René-Laennec  
Tournez à gauche sur rue de Namur  
Tournez à gauche sur rue Lautrec  
Tournez à gauche sur rue Neuville

**Aréna Mike Bossy**

163, boul. Ste-Rose est  
Auteuil, Laval, H7H 1P2  
(450) 662-4922

**DIRECTION :**

Pont Pie IX  
Direction 440 ouest  
Prenez la sortie Boul. des Laurentides  
Tournez à droite sur Boul. des Laurentides  
Tournez à gauche sur Boul. Ste-Rose

**Aréna Samson**

655, Sylvie  
Ste-Dorothée, Laval, H7X 2X2  
(450) 978-8922

**DIRECTION :**

Pont Pie IX  
Direction 440 ouest  
Prenez la sortie 17 sud restez sur la desserte  
Tournez à droite sur rue Principale  
Tournez à gauche sur rue Pierre  
Tournez à droite sur Sylvie