

TABLE DES MATIÈRES

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX	4
NOM	4
INTERPRÉTATION LINGUISTIQUE	4
COULEURS	4
BUTS	4
AFFILIATION	4
BUREAU DE LA LIGUE	5
JURIDICTION	5
<u>Critères d'admission</u>	5
ORGANISATION	6
CONSEIL D'ADMINISTRATION	6
ASSEMBLÉE DE LA LIGUE	7
POUVOIRS & OBLIGATIONS DES MEMBRES	7
ASSEMBLÉE GÉNÉRALE ANNUELLE	8
ORDRE DU JOUR DE L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE ANNUELLE	9
COMITÉ EXÉCUTIF	9
POUVOIRS & OBLIGATIONS DU COMITÉ EXÉCUTIF	10
DISPOSITIONS GÉNÉRALES	13
ASSEMBLÉE GÉNÉRALE SPÉCIALE	13
ASSEMBLÉE RÉGULIÈRE	14
RESPONSABILITÉ EXCLUSIVE	14
ABROGATION DES RÈGLEMENTS ANTÉRIEURS	14
RÈGLEMENTS DE LA LIGUE	15
STRUCTURE	15
SAISON	15
JOUR DE MATCH	16
JOUEUR	16
RESPONSABLE D'ÉQUIPE	16
MEMBRE	16
RÈGLEMENTS DE JEU	17
ALIGNEMENT D'ÉQUIPE	17
AFFILIATION	17
CHANDAILS	18
FORMULAIRES	19

PHOTOS DE JOUEURS ET MEMBRES DE L'ÉQUIPE	19
CARTABLE	19
ENREGISTREMENT DE JOUEUR	19
JOUEUR EXTÉRIEUR	20
APPROBATION DE JOUEUR	21
JOUEURS AFFILIÉS	21
JOUEUR NON APPROUVÉ	22
JOUEUR ILLÉGAL	22
GARDIEN DE BUT	22
L'ENTRAÎNEUR	23
RESPONSABILITÉ	23
REPRÉSENTATION	23
APPLICATION FRANC JEU	23
CHRONOMÉTREURS & MARQUEURS	24
ZAMBONI	24
<i>DÉROULEMENT DES MATCHS</i>	25
RÉCHAUFFEMENT	25
DÉBUT ET FIN D'UN MATCH	25
DURÉE DES MATCHS	26
MATCHS HORS-CONCOURS	26
RÉSULTATS DES MATCHS	27
FEUILLES DE POINTAGE	27
DISTRIBUTION DES FEUILLES DE POINTAGE	28
CHANGEMENTS AU CALENDRIER DES MATCHS	28
<i>TOURNOIS & CHAMPIONNATS INTER RÉGIONAUX JUNIOR</i>	30
TOURNOIS & INTER RÉGIONNAUX	30
CLASSEMENT FINAL	31
ÉLIMINATOIRES	31
<i>STATISTIQUES</i>	31
RÉCOMPENSES D'ÉQUIPE	31
RÉCOMPENSES INDIVIDUELLES	31
<i>CODE DISCIPLINE</i>	32
DISPOSITIONS, INTERPRÉTATIVES ET DÉCLARATIONS	32
LIGUE	32
SAISON	32

JOUEUR.....	32
ENTRAÎNEUR.....	32
GOUVERNEUR.....	32
DISPOSITIONS DÉCLARATIONS	33
IGNORANCE.....	33
ENGAGEMENT	33
CONDUITE PRÉJUDICIALE.....	33
PROTÊT.....	34
APPEL.....	35
DISCIPLINE.....	35

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

CHAPITRE 1

NOM

Le nom de l'Organisation est « *Ligue de Hockey Junior Rive Sud* ». Ce nom pourrait être employé dans la version anglaise.

CHAPITRE 2

INTERPRÉTATION LINGUISTIQUE

Lorsque la publication de toute littérature concernant les affaires de la Ligue sera faite en langue française ou en langue anglaise, en cas de litige, le texte français prévaudra.

CHAPITRE 3

COULEURS

Les couleurs officielles de la Ligue sont : le jaune et le noir. Le logo, un bâton de hockey surmonté d'une demie étoile.

CHAPITRE 4

BUTS

Le but de la Ligue est de promouvoir, organiser, favoriser, encourager et permettre à toutes les équipes et à tous les joueurs d'âge junior d'évoluer dans une catégorie de hockey par l'application d'une saine et rigide discipline.

CHAPITRE 5

AFFILIATION

La Ligue peut s'affilier à d'autres organismes similaires poursuivant des intérêts communs à la Ligue, au Québec, et ce, tout en respectant les règles établies par l'A.C.H. et Hockey Québec.

CHAPITRE 6

BUREAU DE LA LIGUE

La Ligue aura son bureau principal d'affaires et son siège social aux endroits que les membres de la Ligue auront déterminés en assemblée.

CHAPITRE 7

JURIDICTION

- A) L'exécutif de la Ligue a juridiction sur toutes les équipes, les joueurs et les membres d'une équipe ayant fait une demande d'adhésion à la Ligue et ayant été accepté lors de l'assemblée générale annuelle.
- B) La Ligue, ces équipes et tous ces membres sont assujettis à tous les règlements de l'A.C.H., de Hockey Québec et sous la juridiction de Hockey Richelieu.

CHAPITRE 8

CRITÈRES D'ADMISSION

Les organisations dûment enregistrées sur le territoire de Hockey Richelieu pourront faire une demande de participer aux activités de la Ligue en complétant le formulaire d'adhésion (Ligue Junior Rive Sud de Hockey Richelieu) et ce, en accordance avec les statuts et règlements de la Ligue de Hockey Junior Rive Sud.

- A) **Pour les organisations faisant partie de la Ligue ainsi que pour les nouvelles organisations, la demande d'adhésion à la ligue devra être reçu avant le 1^{er} mai de chaque saison et devra être accompagné d'un chèque de 100 \$ qui sera déduit des frais de roulement, si accepté et soumise à l'assemblée général annuelle.**
- B) **Les organisations devront avoir les heures de glace nécessaire pour chaque semaine de la saison régulière et des séries éliminatoires. De plus, chaque équipe s'engage à vérifier avec leur arbitre en chef pour de s'assurer que des arbitres de calibre junior pourront officier dans la Ligue.**
- C) **Toute organisation qui doit inscrire une nouvelle équipe suite aux trop grand nombre d'inscriptions qui a habituellement lieu durant la saison de l'été devra faire parvenir le formulaire d'adhésion à la Ligue complété et accompagné d'un chèque d'un montant de 100 \$ et ce, avant la tenue de la première réunion qui a lieu le 4^{ème} jeudi**

du mois de août. La nouvelle équipe devra avoir un minimum de quinze (15) joueurs provenant de la même organisation. La demande sera soumise aux membres lors de la réunion du mois d'août. Aucun joueur de l'extérieur ne sera accepté pour la première saison.

CHAPITRE 9

OU QUI

ORGANISATIONS

- 9.01** Une organisation pourra faire une demande de jumelage avec une autre organisation si leur besoin de joueurs ne leur permet pas d'avoir le nombre de joueur nécessaire pour former chacune une équipe.
- 9.02** Les demandes de jumelage devront parvenir à la Ligue avant le 1^{er} septembre de l'année en cours. Toute demande de jumelage sera étudiée par le Comité Exécutif et elle sera soumise aux membres pour approbation ou refus.

CHAPITRE 10

CONSEIL D'ADMINISTRATION

Le Conseil d'administration de la Ligue est formé d'un membre en règle de chaque organisation participante.

CHAPITRE 11

ASSEMBLÉE DE LA LIGUE

11.01 Lors des assemblées du Conseil d'administration de la Ligue, l'absence d'un représentant par équipe à une dite assemblée dûment convoquée entraînera une amende à l'équipe fautive.

SANCTION :

- 1^{ère} offense** : **50 \$ et un avis au président de l'organisation concernée**
- 2^{ème} offense** : **100 \$ et envoi d'un avis au président de l'organisation concernée.**
- 3^{ème} offense** : **Possibilité d'exclusion de la Ligue après rencontre et explication avec le Comité Exécutif de la Ligue**

11.02 Le gouverneur ou le gouverneur adjoint doit obligatoirement être présent à tous les matchs locaux de son équipe.

SANCTION : 25 \$ / match avec compilation et révision à la fin de la saison.

CHAPITRE 12

POUVOIRS & OBLIGATIONS DES MEMBRES

- A)** Chaque équipe doit pour l'assemblée générale annuelle s'être acquitté de son dépôt de 100 \$ et avoir payé toutes les amendes ou redevances dues à la Ligue. Toutes omissions à l'une de ces conditions entraîneront la suspension de ladite équipe et elle ne pourra être représenté à l'assemblée générale annuelle.
- B)** Les règlements généraux, les règlements de jeu ou du code de discipline de la Ligue ne peuvent être abrogés, modifiés ou amplifiés qu'à l'assemblée générale annuelle. La date limite pour les suggestions et les modifications de la part du Conseil d'Administration et des membres, est fixée au **30 avril** de l'année en cours.
- C)** Les membres doivent approuver ou refuser le budget présenté par le trésorier.
- D)** Les membres doivent approuver ou refuser les états financiers annuels.
- E)** Les membres réunis en assemblée générale spéciale peuvent bannir tout administrateur, officier, membre, équipe ou organisation des cadres de la Ligue par vote des deux tiers des membres en règle présents.

- F) Les membres doivent élire l'Exécutif de la Ligue par vote majoritaire des membres en règle présents à l'assemblée générale annuelle. S'il y a plus d'un candidat à un poste il y aura un vote secret.
- G) Les membres ne peuvent dissoudre la Ligue que par vote unanime des membres en règle, et ce, à une assemblée générale spéciale convoquée dans ce but par un avis de trente (30) jours donné par écrit à chacun des membres en règle de la Ligue. Cette dissolution devra être votée par 100% des membres en règle de la Ligue incluant les membres du Conseil Exécutif.
- H) **L'organisation qui retire une équipe de la Ligue après la première réunion du mois de août et avant le début de la saison régulière perd son dépôt initial pour ladite équipe.**
- D) **Les équipes qui suspendent leurs activités ou qui sont suspendues durant la saison en cours, perdent leur dépôt initial ainsi que tous les droits et frais de roulement et seront suspendues pour la saison suivante. Une demande de réintégration doit parvenir au Comité Exécutif et les amendes et frais devront être payé avant d'avoir la possibilité d'une réintégration.**
- J) Pour réintégrer la Ligue par la suite, elle devra déboursier à nouveau les montants d'une nouvelle franchise, comme exigé au *chapitre 8, A et B.*

CHAPITRE 13

ASSEMBLÉE GÉNÉRALE ANNUELLE

- A) L'année financière de la Ligue se termine le 30 avril de chaque année.
- B) Les membres se réunissent une (1) fois l'an en assemblée générale annuelle avant que se termine le premier (1^{er}) mois suivant la fin de l'année financière de la Ligue.
- C) Le secrétaire de la Ligue convoque cette assemblée dix (10) jours francs avant la date fixée en envoyant un avis écrit et un ordre du jour aux membres et à l'Exécutif de la Ligue.
- D) Le quorum de l'assemblée générale annuelle sera constitué de 50% plus un des membres en règle.
- E) Seule les points à l'ordre du jour seront discutés à l'assemblée générale annuelle.
- F) Les membres devront choisir un président et un secrétaire d'élection qui ne pourront être candidat à aucun poste de l'exécutif.

CHAPITRE 14

ORDRE DU JOUR DE L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE ANNUELLE

- 1) Ouverture de l'assemblée par le président
- 2) Vérification des présences des équipes
- 3) Nomination du président de l'assemblée
- 4) Lecture & adoption de l'ordre du jour
- 5) Lecture & adoption du procès verbal de la dernière assemblée générale annuelle
- 6) Lecture de la correspondance
- 7) Rapport du répartiteur des arbitres
- 8) Rapport des membres de l'exécutif
- 9) Rapport du trésorier et adoption du rapport financier
- 10) Adoption des amendements aux règlements généraux, aux règlements de jeu et au code de discipline
- 11) Nouvelle franchise
- 12) Nomination d'un président et secrétaire d'élection
- 13) Élection des membres du Comité Exécutif en nomination
- 14) Affaires nouvelles
- 15) Levée de l'assemblée

CHAPITRE 15

COMITÉ EXÉCUTIF

A) Les membres en règle réunis en assemblée générale annuelle pourront élire un exécutif de cinq personnes dont un président, vice-président administration, vice-président hockey, un trésorier et un secrétaire.

B) **MANDAT DE 2 ANS:**

<i>Président</i>	Élection année paire
<i>Secrétaire</i>	Élection année paire
<i>V.-P. Hockey</i>	Élection année paire
<i>V.-P.Administration</i>	Élection année impaire
<i>Trésorier</i>	Élection année impaire

C) S'il y avait démission ou vacance au sein du Comité Exécutif les autres membres verront à combler, dans les plus brefs délais, le poste vacant pour le reste de la saison et le faire ratifier lors de la prochaine assemblée régulière.

- D) Le quorum aux assemblées de l'Exécutif sera de trois (3) membres incluant le président.
- E) L'Exécutif pourra s'adjoindre des conseillers.

CHAPITRE 16

POUVOIRS & OBLIGATIONS DU COMITÉ EXÉCUTIF

- A) Administrer les affaires de la Ligue et exécuter les décisions prises par l'assemblée générale annuelle.
- B) Poser tout acte favorisant la Ligue en conformité à tous les règlements de Hockey Québec et l'A.C.H.
- C) Faire respecter les règlements et le code de discipline.
- D) Le Comité de discipline sera formé de trois (3) personnes dûment nommées par le Comité Exécutif et sera présidé par le V.-P. hockey.
- E) Fournir aux membres la documentation nécessaire au bon fonctionnement de chaque équipe.
- F) Choisir la succursale bancaire et reconnaître trois (3) membres autres que l'exécutif comme signataire, deux (2) signatures sont suffisantes.
- G) Fixer le taux de la cotisation des équipes et de toute équipe voulant s'affilier à la Ligue ainsi que le montant du fond de roulement annuel.
- H) Faire respecter les sanctions imposées par le code de discipline, perception des amendes, surveillance de l'accomplissement d'une suspension, etc.
- I) Les membres du Comité Exécutif ne peuvent être tenus responsables de la Ligue et de ses membres.

CHAPITRE 17

PRÉSIDENT

- A) Il préside les assemblées de l'Exécutif et toutes les assemblées générales des membres de la Ligue.
- B) Il voit à l'observation de la procédure aux assemblées délibérantes.

- C) Il veille à ce que les officiers et le / les responsables de comité remplissent leurs devoirs respectifs.
- D) Il signe avec le secrétaire les procès verbaux des assemblées qu'il préside.
- E) Il peut, en tout temps, convoquer une assemblée générale ordinaire ou spéciale.
- F) De part son statut, il fait partie du ou de tous les comités à titre d'observateur et reçoit la communication des décisions prises par ledit ou lesdits comité(s).
- G) Il doit assurer de bonnes relations entre la Ligue, la Région Richelieu et les organisations sportives.
- H) Il voit au bon renom et au prestige de la Ligue.
- I) Il peut à l'occasion attribuer des fonctions additionnelles à tout officier de l'Exécutif.
- J) Mandant de deux (2) ans. Élection aux années paires.

VICE-PRÉSIDENT ADMINISTRATION

- A) Il voit à l'administration de la Ligue.
- B) Il voit, de façon efficace, à la perception des cotisations, des amendes ou autres redevances à la Ligue.
- C) Il reçoit les feuilles de match (pré-saison, saison régulière, séries, tournois).
- D) Il compile les codes de suspension et s'assure de leurs tenues.
- E) Il compile les statistiques.
- F) Il s'assure de la conformité des fiches de joueurs et entraîneurs (cartables).
- G) Il approuve toutes joutes hors-concours en pré-saison et en saison régulière.
- H) Il reçoit les dates de tournois choisis par les équipes avant le **15 décembre** de la saison en cours.
- I) Il peut représenter la Ligue, selon le besoin, et ce, sur demande du président.
- J) Remplace le président en l'absence de ce dernier, dans ce cas, il exerce les mêmes fonctions que le président.
- K) Mandat de deux (2) ans. Élection aux années impaires.

VICE-PRÉSIDENT HOCKEY

- A) Il voit à former un comité de discipline dont il assure la présidence.
- B) Il voit à faire respecter les règlements généraux, de jeu et de discipline.
- C) Il peut occuper d'autres fonctions si le besoin de la Ligue l'exige.
- D) Il voit à la préparation du calendrier des matchs en début de saison (avoir un adjoint si nécessaire).
- E) Il est responsable du calendrier des séries éliminatoires de la Ligue.
- F) Il coordonne les événements spéciaux, (joute des étoiles, galas méritas, etc.) avec un adjoint si nécessaire.
- G) En l'absence du président et du V.-P.admin, il remplace le président durant son absence et dans ce cas, exerce les mêmes fonctions que le président.
- H) Mandat de deux (2) ans. Élection aux années impaires.

TRÉSORIER

- A) Il tient la comptabilité de la Ligue et est responsable des comptes de banques.
- B) Donne un compte rendu à chaque assemblée, des états financiers et ce, **par écrit** à tous les membres.
- C) Il prépare un rapport financier pour l'assemblée générale annuelle et ce, **par écrit** à chaque membre présent.
- D) Il s'assure que toutes les dépenses aient été approuvées.
- E) Il prépare et présente un budget des dépenses au début de la saison pour approbation par les membres.
- F) Il peut représenter la Ligue, selon le besoin, sur demande du président.
- G) Mandat de deux (2) ans. Élection aux années paires.

SECRÉTAIRE

- A) Il prépare avec le Président l'ordre du jour et l'agenda de chacune des assemblées. Envoie les convocations aux membres une semaine avant la date de l'assemblée et contrôle les présences lors des assemblées.

- B) Il dresse le procès verbal de chacune des assemblées de la Ligue et en donne lecture, le fait approuver par les membres et le signe conjointement avec le président.
- C) Il rédige, expédie, reçoit, classe et conserve toute la correspondance officielle de la Ligue et en fait lecture aux assemblées.
- D) Il voit à réserver les locaux nécessaires et convenables pour tenir toutes les assemblées de la Ligue.
- E) Remet tous les procès verbaux de toute assemblée, aux membres de la Ligue.
- F) **Voit à la rédaction et la correction du livre des règlements.**
- G) Assiste à l'assemblée du comité de discipline et rédige les minutes sans droit de parole.
- H) Mandat de deux (2) ans. Élection aux années paires.

CHAPITRE 18

DISPOSITIONS GÉNÉRALES

Les Officiers du Comité Exécutif sont, de plus, soumis aux règles suivantes :

- A) Ils doivent travailler en harmonie au bon renom de la Ligue, à son efficacité et à son succès.
- B) Ils doivent assister aux assemblées et autres manifestations de la Ligue et ce, aussi souvent que possible, aux joutes des équipes de la Ligue.
- C) Ils sont soumis, comme tous les autres membres de la Ligue au code de discipline en vigueur.

CHAPITRE 19

ASSEMBLÉE GÉNÉRALE SPÉCIALE

- A) Le président du Comité Exécutif ou dix (10) membres agissant conjointement peuvent convoquer une assemblée générale spéciale. Le Comité Exécutif n'est pas obligé d'être présent à cette assemblée **s'il est le point à l'ordre du jour.**
- B) Dix (10) membres agissant conjointement peuvent obliger le Comité Exécutif à assister à une assemblée générale spéciale.

- C) L'assemblée est convoquée de la manière la plus expéditive avec la mention du point à l'ordre du jour. Un seul point peut être à l'ordre du jour pour une assemblée spéciale. Et s'assurer que tous les gouverneurs ont été contactés.
- D) Le sujet discuté à cette assemblée (pas d'ordre du jour) sera classé par vote secret ou à main levée de la majorité des membres en règles présent.

CHAPITRE 20

ASSEMBLÉE RÉGULIÈRE

- A) Les assemblées régulières de la Ligue Hockey Junior Rive Sud se tiendront **le 4^{ème} jeudi** de chaque mois, du mois de août au mois de mai, sauf en décembre.
- B) Le secrétaire envoie l'avis de convocation indiquant l'ordre du jour sept (7) jours francs avant la tenue de l'assemblée.
- C) Les questions soumises à cette assemblée sont classées par vote à main levée, de la majorité des membres en règle présents.

CHAPITRE 21

RESPONSABILITÉ EXCLUSIVE

Tout sujet non couvert par les présents règlements demeure du domaine des membres de la Ligue.

CHAPITRE 22

ABROGATION DES RÈGLEMENTS ANTÉRIEURS

À compter de l'entrée en force des présents règlements, tous les règlements antérieurs sont abrogés. (Généraux, jeu, discipline).

RÈGLEMENTS DE LA LIGUE

STRUCTURE

LA LIGUE EST DIVISÉE EN DEUX CONFÉRENCES

Toute organisation qui enregistrera deux (2) équipes et plus seront automatiquement au départ placé dans chaque conférence. Première équipe dans la conférence Richelieu, deuxième équipe et subséquente dans la conférence Saint-Laurent.

Le calendrier des matchs pour la saison régulière sera établi lors d'une assemblée et ce, avant le début de la saison.

Conférence Richelieu

Division Robichaud

Division Caron

Division Madore

Conférence Saint-Laurent

Division Courchesne

Division Demers

Comprend la deuxième équipe et subséquente que chaque organisation enregistrera dans la Ligue.

Un match inter-division ou plus, selon les besoins, sera prévus dans le calendrier de la saison régulière.

Dans toutes les divisions et ce, à chaque saison, il y aura permutation entre l'équipe championne de la division inférieure et la dernière équipe de la division supérieure. **Toutes pertes de points au classement durant la saison régulière seront rajoutées à la fin de la saison aux équipes concernées afin de définir quelle équipe fera parti de la permutation.**

Le calendrier des matchs pour la saison régulière sera établi lors d'une rencontre et ce, avant le début de la saison.

Toute organisation qui compte deux (2) équipes ou plus dans une même classe devra choisir un nom différent pour chaque équipe.

SAISON

Signifie la saison régulière et les séries éliminatoires ou toutes compétitions décidées par la Ligue.

JOUR DE MATCH

Les matchs de la saison régulière doivent être joués du dimanche au jeudi inclusivement. **Aucun match ne sera cédulé les vendredis et samedis à moins d'autorisation exceptionnelle du bureau de la Ligue Hockey Junior Rive Sud et que les équipes concernées soit d'accord lors de la soirée des cédules et ce, seulement au début de la saison.**

JOUEUR

Désigne toute personne enregistrée dans son organisation locale et ayant signé une fiche de joueur avec l'engagement de respecter les règlements de Hockey Québec et de la Ligue.

RESPONSABLE D'ÉQUIPE

Désigne toute personne ayant signé une fiche d'enregistrement d'entraîneur /gérant/ adjoint/ ou proposé au bâton.

MEMBRE

Désigne toute personne impliquée à la bonne marche de la Ligue.

RÈGLEMENTS DE JEU

ÉQUIPES

ALIGNEMENT D'ÉQUIPE

1.01 Dans les divisions de simple lettre (A, B), une équipe doit se présenter au début d'un match avec un minimum de huit (8) joueurs en uniforme, plus un (1) gardien de but. Le match sera légal, mais le règlement de la Ligue sera appliqué. Ce règlement spécifie qu'une sanction sera imposée à l'équipe qui se présente à un match et qui n'aura pas un minimum de dix (10) joueurs en uniforme plus un (1) gardien de but et ce, au début du match.

SANCTION :

1^{ère} offense : 10 \$
2^{ème} offense : 20 \$ et toute offense ultérieure

1.02 Chaque équipe peut compter dix-neuf (19) joueurs maximum en uniforme, soit dix-sept (17) joueurs et deux (2) gardien de but.

Pour les joutes hors-concours, pré-saison, le nombre peut être de vingt (20) joueurs, dix-sept (17) joueurs et trois (3) gardiens de but. **(H.Q.7.2.2).**

1.03 Une équipe qui ne se présente pas à un match cédulé pour quelques raisons que ce soit (sauf raisons majeures approuvés par la Ligue) perdra ce match par défaut et se verra imposer les sanctions suivantes : ou qui ne respecte pas le règlement de **(H.Q.6.1.1A)** perdra ce match par défaut et se verra imposer les sanctions suivantes :

SANCTION :

1^{ière} offense : 50 \$ plus lettre à l'A.H.M concernée.
2^{ème} offense : 100 \$ plus lettre à l'A.H.M concernée.
3^{ème} offense : 150 \$ plus lettre à l'A.H.M concernée et possibilité d'expulsion après enquête.

AFFILIATION

1.04 Toutes les équipes peuvent signer un maximum de dix-neuf (19) joueurs affiliés. **(H.Q.5.6.1.A).**

Dans la division Junior, une équipe peut aligner un maximum de six (6) joueurs affiliés pour un essai durant une même joute. **(H.Q.5.6.1.B).** **Il est permis de signer des joueurs affiliés de la dernière année de la division Midget seulement.**

- 1.05** Tout joueur affilié peut-être rappelé pour un maximum de deux (2) match consécutifs, excepté pour les séries éliminatoires, les tournois, les championnats, et ce, à moins que ledit joueur devienne un joueur gradué (**H.Q.5.6.6C**).

Les deux matchs consécutifs sont ceux effectués par le joueur affilié et non pas les matchs consécutifs de l'équipe concernée.

- 1.06** Dans les tournois et les éliminatoires menant aux championnats régionaux, aucun match ne sera considéré comme un match d'essai pour les joueurs affiliés. (**H.Q.5.6.7B**). Voir également règlement (**H.Q.5.6.7D**) pour les gardiens de but.

NOTE IMPORTANTE

Les joueurs affiliés doivent avoir dûment signés, comme joueurs affiliés, au plus tard le 15 janvier à minuit.

- 1.07** **Aucun joueur affilié ne peut prendre part à un match si l'équipe aligne tous les joueurs apparaissant sur l'enregistrement d'équipe. L'utilisation d'un tel joueur ne doit se faire qu'en situation particulière, soit lors de blessures qui empêchent le joueur régulier de jouer, lors d'une suspension à un des joueurs réguliers ou lors de l'absence de tout autre joueur régulier de l'équipe (H.Q.5.6.6 et 5.6.6A)**

CHANDAILS

- 1.08** Toutes les équipes de la Ligue devront posséder deux (2) ensembles de chandails et bas. Les couleurs pâles pour recevoir, et les couleurs foncées pour visiter.

- 1.09** Tous les joueurs devront porter :

Chandails et bas aux couleurs de l'équipe et ce, au début du match. (Exception des gardiens de but)

Sur appel, l'arbitre décernera une punition mineure de deux (2) minutes à l'équipe fautive et ce, au premier (1) arrêt de jeu seulement. Ce règlement s'applique aussi pour les joueurs affiliés participant au match.

NOTE IMPORTANTE

- 1.10** Le numéro de chandail attribué à un joueur doit être utilisé par le même joueur durant toute la saison. Seulement dans le cas d'une libération de joueur, ce numéro pourra être attribué à ce nouveau joueur.

FORMULAIRES

1.11 Le gouverneur a la responsabilité de faire parvenir les formulaires suivants au v.-p.admin. de la Ligue :

- A) Formulaire H.Q. (inscrit liste des joueurs /équipe).
- B) Formulaire H.Q. (inscrit enregistrement des membres d'une équipe).
- C) Formulaire H.Q. (permis tournois) (photocopie).
- D) Fiche d'identification des membres de l'équipe (avec signature)
- E) **Remise du / des cartable(s) à la fin de la saison.**

PHOTOS DE JOUEURS ET MEMBRES DE L'ÉQUIPE

1.12 Deux photos (joueur et entraîneurs, gérant, préposé au bâton) devront être remises au v.p admin. de la Ligue selon les spécifications émises par la Ligue **qui doit être dans un format de 4 pouces par 5 pouces sans quoi celles-ci seront refusées. De plus, le joueur devra avoir le chandail de son équipe.**

Une photo d'équipe devra également être remise au V.-P. Admin en même temps que les photos des joueurs.

CARTABLE

1.13 Le cartable sera remis à l'équipe seulement si le tout est conforme lors de la réunion du mois d'octobre. S'il y a non-conformité une sanction suivra après cette assemblée.

SANCTION : 100 \$ et envoi d'un avis au président de l'organisation concernée.

1.14 Chaque équipe doit posséder en tout temps son cartable et doit le présenter sur demande ou après un match. La demande peut-être faite par l'équipe adverse ou par un membre du C.A.

SANCTION : 20 \$ et un (1) match de suspension pour l'entraîneur.

JOUEURS

ENREGISTREMENT DE JOUEUR

2.01 Le nombre de joueurs ayant signé une fiche de joueur devra être d'au moins douze (12) joueurs, onze (11) joueurs et un (1) gardien de but avant le premier match de l'équipe.

SANCTION : Perte du match

- 2.02** Chaque équipe ne peut faire signer et évoluer plus de sept (7) joueurs de vingt (20) ans et 21 ans dans le même match avec au maximum trois (3) joueurs de vingt et un (21) ans. Pour les joueurs de 21 ans, ils peuvent graduer de la deuxième à la première équipe mais pas l'inverse. De plus ces trois(3) joueurs devront avoir joué un (1) an dans l'organisation.
- 2.03** Un joueur doit avoir signé un fiche d'identification personnelle et être inscrit sur un formulaire d'enregistrement de Hockey Québec avant de jouer son premier match de la saison régulière (**H.Q.5.1.1.A**).
- 2.04** Il est interdit à tout joueur de signer plus d'une fiche d'identification ou d'être inscrit sur plus d'un formulaire d'enregistrement d'une équipe de Hockey Québec à la fois (**H.Q.5.1.1.B**).
- 2.05** Une équipe peut signer un même joueur au maximum deux (2) fois dans la même saison. Toutefois, durant la même saison, un (1) joueur ne peut être libéré plus d'une (1) fois par la même équipe. (**H.Q.5.3.5**)
- 2.06** Le maximum de joueurs réguliers enregistrés pour chaque équipe est de quarante-cinq (45) et l'équipe doit suivre les règlements de Hockey Québec. (**H.Q.5.3.1C**)
- 2.07** Les équipes recevront les fiches d'identifications des joueurs, entraîneurs, préposés au bâton et gérant au début de la saison et devront obligatoirement dûment remplir, signer et retourner les fiches d'identifications pour vérification et approbation.

JOUEUR EXTÉRIEUR

- 2.08** Toutes organisations qui désirent faire évoluer un joueur de l'extérieur dans une équipe, devra démontré avec preuve à l'appuie qu'elle a épuisé tout le bassin de joueurs potentiels de son organisation.

Toutes organisations qui enregistrent deux (2) équipes dans la Ligue, le droit du joueur extérieur va à la dernière équipe enregistrée.

Toutes organisations qui enrégistre plus de deux (2) équipes dans la Ligue ne pourra se prévaloir du joueur extérieur

Concernant les gardiens de but hors territoire une demande devra être acheminée à la Ligue pour approbation à la condition que l'équipe demanderesse ait épuisé sa banque de gardien au sein de son organisation.

En tout temps, avant que les joueurs et gardiens de but extérieurs puissent évoluer avec une nouvelle équipe, ils devront avoir obtenu leurs libérations en bonne et dû forme de l'organisation de qui ils relèvent.

Le nombre de joueurs extérieur par équipe sera établi lors d'une réunion régulière et ce, au début de la saison.

Advenant un regroupement de deux (2 organisations différentes, Ces derniers ne pourront se prévaloir de joueurs extérieurs.

2.09 Concernant le ou les joueurs provenant directement du Junior Majeur, Junior AAA et du Midget AAA, aucun de ceux-ci ne pourront évoluer dans la Ligue Hockey Junior Rive Sud.

Tous les joueurs provenant de et / ou ayant été retranchés du Junior AA devront évoluer pour l'équipe de son organisation qui a été enregistré A.

2.10 Tout joueur qui aura été enregistré au **15 décembre** de chaque année dans une équipe de niveau supérieur (A) ne pourra être rétrogradé dans une équipe de niveau inférieur (B).

2.11 La feuille de pointage du premier match sert de base de référence pour la signature des fiches de joueurs. Tous les joueurs figurants sur la feuille de pointage, devront avoir une fiche de joueur signé avec l'équipe.

APPROBATION DE JOUEUR

3.01 Aucun joueur ne peut jouer sans qu'il soit approuvé.

3.02 Toutes les fiches d'identification des joueurs réguliers ou affiliés doivent être approuvées par le V.-P. Admin de la Ligue avant le premier match joué par le joueur.

SANCTION : Perte du match

PROCÉDURE

3.03 Les fiches de joueurs, joueurs affiliés et membre de l'organisation sont envoyées par courriel pour signature et par la suite remises au V.-P. Admin pour approbation.

Toutes les fiches qui ne seront pas conforme seront refusées.

Le ou les joueur (s) dont les fiches ne seront pas conformes ne pourront jouer avant l'approbation du V.-P. Admin.

SANCTION : Perte du match

JOUEURS AFFILIÉS

4.01 Un joueur affilié doit signer la fiche d'identification de joueur affilié avant de participer à son premier match.

4.02 Si une équipe devait signer un nouveau joueur pour lui permettre de jouer le match du jour même, la procédure suivante s'applique :

A) L'équipe doit aviser le V.-P. Admin par téléphone en donnant le nom du joueur et ses coordonnées.

B) Faire parvenir au V.-P. Admin, dans les quarante-huit (48) heures, la fiche du joueur pour approbation.

SANCTION : Perte du match

JOUEUR NON APPROUVÉ

5.01 Une équipe utilisant un joueur non approuvé perdra le match par défaut et devra, dans les vingt-quatre (24) heures qui suivent, produire les documents nécessaires pour l'approbation du joueur.

SANCTION : Perte du match pour l'équipe fautive pour chacune des infractions.

JOUEUR ILLÉGAL

5.02 Toute organisation qui fait évoluer un joueur illégal au cours d'une saison, et après enquête elle se verra imposé les sanctions suivantes :

1^{ière} offense : Perte de la ou des matchs auxquels le joueur illégal aura participé et perte de points au classement comprenant le Franc Jeu.

L'entraîneur chef se verra imposé deux (2) matchs de suspensions.

Suite aux sanctions imposées, et advenant que l'organisation ne se conforme pas aux règlements en continuant de conserver le nom dudit joueur sur l'enregistrement de l'équipe ou en le faisant évoluer, l'équipe de l'organisation fautive sera suspendue pour le reste de la saison. Pour la saison prochaine, l'organisation devra faire une demande de réintégration.

GARDIEN DE BUT

6.01 Toutes les équipes doivent avoir en uniforme un (1) gardien de but pour chaque match.

SANCTION :

1^{ière} offense : **Avertissement écrit**
2^{ième} offense : **Amende de 10 \$**

6.02 Le gardien de but doit porter le chandail de la même couleur que ses coéquipiers.

Punition mineure sur appel seulement

6.03 Tout joueur ayant modifiée l'équipement approuvé par l' A.C.N.O.R. ne pourra participer à un match avec cet équipement.

L'ENTRAÎNEUR

RESPONSABILITÉ

- 7.01** L'entraîneur est responsable de son équipe en tout temps.
- 7.02** Tout entraîneur signant une fiche d'entraîneur, devra être accrédité avant le 31 décembre faute de quoi, il ne pourra agir comme entraîneur jusqu'à l'obtention de son accréditation. **(H.Q.3.1)**
- 7.03** Pour être éligible à entraîner une équipe de division **JUNIOR**, l'entraîneur doit être accrédité du niveau « **Introduction à la compétition 1 ou intermédiaire** ».
- 7.04** La preuve de certification de l'entraîneur devra être reçue au V.-P. Admin de la Ligue au plus tard le trente et un (31) décembre de la saison en cours.
- 7.05** Chaque équipe doit obligatoirement avoir un entraîneur ou un entraîneur-adjoint accrédité.

REPRÉSENTATION

- 7.06** Les responsables d'une équipe doivent répondre de l'éligibilité de leurs joueurs, même s'il est prouvé qu'ils étaient de bonne foi.

TOUTE ÉQUIPE QUI ALIGNE UN JOUEUR INÉLIGIBLE OU UTILISE LES SERVICES D'UNE PERSONNE INÉLIGIBLE, PERD AUTOMATIQUEMENT LE MATCH.

APPLICATION FRANC JEU

- 8.01** Le franc jeu sera appliqué lors des matchs comme défini:
- * Une équipe se verra accordé un point FJ à chaque match.
 - * Perte du point FJ si plus de douze (12) codes de punitions (écritures sur feuille de match)
 - * Perte du point FJ pour deux codes **D** dans le match.
 - * Perte du point FJ pour tout code **E**.
- 8.02** Tout joueur qui accumulera six (6) minutes de punitions dites de bâton sera expulsé du match (*darder, six pouces, coup de bâton, bâton élevé et double échec*).
- 8.03** Tout joueur qui se méritera trois (3) punitions dans le même match sera expulsé du match.

8.04 Tout joueur qui participera à une deuxième bataille et aux batailles subséquentes sur le même arrêt de jeu se verra imposé trois (3) matchs de suspensions par la LHJRS en plus de tout ce qu'il se sera mérité lors de l'évènement.

8.05 Au cours de la saison, un maximum de **300 unités** sera toléré. Tout joueur qui atteindra plus de 150 unités sera convoqué au comité de discipline de la Ligue. Tout joueur qui excèdera 300 unités sera automatiquement suspendu de la LHJRS pour le reste de la saison et devra faire une demande de réintégration pour la saison suivante. Pour fin de calcul des unités, la grille sera la suivante :

A= 2 B= 5 C= 10 D= 42 E= 126

8.06 L'entraîneur ou entraîneur adjoint en raison de son comportement qui reçoit un code de punition D ou E perd automatiquement le Point Franc Jeu.

8.07 Au cours d'une saison, une équipe qui dépassera **1 500 unités** de punitions devra faire une demande de réintégration à la Ligue et ce, avant le 1^{er} mai de l'année en cours pour approbation lors de l'A.G.A. **et le total des unités de punitions sera réduit à 1 200 unités de punitions pour la saison suivante.**

8.08 Le personnel d'une équipe incluant tous les membres de cette équipe ne peut entrer dans la chambre des arbitres, avant, pendant, et après les matchs (exception du gouverneur de l'équipe de la Ligue ou son adjoint.).

SANCTION : Comité de discipline

CHRONOMÉTREURS & MARQUEURS

9.01 Il est de la responsabilité de l'équipe qui reçoit de fournir un chronométrateur et marqueur pour les matchs.

Le chronométrateur devra être neutre en tout temps quand il annonce les données de chacune des équipes en présence.

ZAMBONI

10.01 Personne, incluant les arbitres n'a le droit d'être sur la patinoire avant le départ de la zamboni et que les portes soient fermées.

DÉROULEMENT DES MATCHS

RÉCHAUFFEMENT

11.01 Le minutage de la période de réchauffement de trois (3) minutes débutera dès l'entrée des arbitres du match sur la patinoire.

Ceci afin d'activer le déroulement des matchs et d'utiliser le maximum de temps de glace alloué. Les matchs débuteront à la fin de la période de réchauffement de la façon suivante :

- A)** Les deux (2) équipes doivent être prêtes à commencer le match au signal de l'arbitre.
- B)** À défaut pour l'équipe fautive de ne pas respecter ces règles de jeu, cela signifie une (1) punition mineure de deux (2) minutes de banc sera accordée pour avoir retardé le match.

NOTE IMPORTANTE :

Aucune équipe de la Ligue n'aura le droit de plus de trois (3) minutes de réchauffement au début de la première période de du match.

Sur le rapport de l'arbitre, l'équipe fautive se verra attribuer **un (1) match de suspension** qui devra, être servie par l'entraîneur-chef de l'équipe.

Aucune équipe ne peut se présenter sur la patinoire avant qu'un arbitre n'y soit présent.

DÉBUT ET FIN D'UN MATCH

12.01 Au début du match, seul les joueurs devant prendre part à la mise au jeu initiale pourront se rendre au centre de la patinoire. Tous les autres joueurs ne devant pas prendre part à la mise au jeu initiale devront se rendre immédiatement à leur banc respectif. Lorsqu'il y a infraction à ce règlement, une (1) punition mineure de deux (2) minutes au banc pour avoir retardé le match sera imposée à l'équipe fautive.

12.02 À la fin du match, lorsque les équipes doivent se croiser ou utiliser une sortie commune, l'équipe qui reçoit sera la première à quitter la patinoire alors que l'équipe visiteur devra attendre à son banc des joueurs que tous les membres de l'équipe qui reçoit ait quitté avant de quitter elle-même la patinoire (à moins d'avis contraire de l'arbitre).

NOTE :

Sur le rapport de l'arbitre du match, l'entraîneur de l'équipe fautive se verra imposer un (1) match de suspension.

12.03 Après le match, les deux (2) équipes doivent se rendre au milieu de la glace pour la poignée de mains à moins d'avis contraire de la part de l'arbitre du match.

DURÉE DES MATCHS

13.01 Un délai de quinze (15) minutes sera alloué aux équipes qui, pour une raison majeure, seront en retard à un match de la cédule régulière et / ou des séries éliminatoires.

13.02 Chaque match sera de trois (3) périodes à temps chronométré.

Période de réchauffement de trois (3) minutes chronométrées. Le marqueur met le minutage au cadran.

Première (1^{ière}) période : 15 minutes chronométrées.

Deuxième (2^{ième}) période : 15 minutes chronométrées.

Troisième (3^{ième}) période : 15 minutes chronométrées.

13.03 L'arbitre doit permettre un maximum de trente (30) secondes de repos entre les périodes.

13.04 Afin d'empêcher le retardement de la mise au jeu et de permettre une troisième période au complet, les deux (2) équipes devront être prêtes à commencer le début de chaque période immédiatement au signal de l'arbitre.

13.05 Dans le cas où les préposés de l'aréna arrêteraient le match avant la fin de la troisième (3) période, le match sera terminé et le résultat (pointage) sera final.

13.06 Aucun temps d'arrêt ne sera accordé durant un match.

NOTE :

Toutes les équipes ont une (1) heure et vingt (20) minutes de glace allouée pour jouer un match de hockey incluant la période de réchauffement.

13.07 Seul le gouverneur, après consultation avec l'officiel du match pourra demander de mettre fin au match.

MATCHS HORS-CONCOURS

14.01 Aucun match hors-concours ne peut se jouer avant le **premier septembre.**

14.02 Tous les matchs hors-concours doivent être approuvés par le V.-P. Admin et officiés par des arbitres accrédités de H.Q.

Lorsque la saison est commencée les matchs hors-concours devront être rapportés à la Ligue.

SANCTION : Pour chaque offense 10 \$

14.03 Pour les matchs hors-concours pré-saison et durant la saison régulière, les copies blanche et verte (feuilles de pointage) devront être obligatoirement envoyées au V.-P. Admin de la Ligue et ce, dans les soixante douze heures (72).

SANCTION : Pour chaque offense 10 \$

RÉSULTATS DES MATCHS

15.01 Par téléphone, l'équipe locale doit, au plus tard *quinze (15) minutes* après la fin de chaque match, informer le responsable.

15.02 La feuille de pointage de couleur BLANCHE, VERTE et JAUNE devront être obligatoirement être envoyées au V.-P. Admin de la Ligue et ce, dans les soixante (72) heures. (l'oblitération postale servira de confirmation).

SANCTION : 2ième offense 10 \$ et ultérieure

15.03 Pour ce faire, chaque équipe recevra une série d'enveloppes pré-adressées.

FEUILLES DE POINTAGE

16.01 Le haut de la feuille de pointage doit être complété adéquatement par l'équipe locale (aréna, date, division, classe, numéro de match et noms des équipes)

SANCTION : Par offense 5 \$

16.02 Tous les noms et numéros des joueurs doivent être indiquées sur la feuille de pointage par ordre numérique et ce, après les deux (2) gardiens de but.

SANCTION : Par offense 5 \$

16.03 Lorsqu'une équipe utilise un joueurs affilié, elle devra l'indiquer sur la feuille de pointage dans le bas de l'alignement de l'équipe par les initiales (P.E./J.A.) jusqu'à ce qu'il obtienne le statut de joueur gradué.

SANCTION : Par offense 5 \$

16.04 Les noms des joueurs éligibles au match devront être inscrits en LETTRES CARRÉES par l'entraîneur de l'équipe sur la feuille de pointage.

16.05 Avant chaque match, l'entraîneur du match doit signer la feuille de pointage reconnue par Hockey Québec à défaut de quoi l'équipe se verra imposer une sanction.

SANCTION : Par offense 5 \$

16.06 Toute personne officiant derrière le banc, doit être un membre et son nom doit être inscrit sur la feuille de pointage, à défaut de quoi, l'équipe perdra le match s'il y a contestation d'éligibilité qui fait la preuve que la personne était inadmissible.

NOTE : Un maximum de quatre (4) membres est permis derrière le banc.

16.07 LE NOM DE TOUT MEMBRE SUSPENDU NE DOIT APPARAÎTRE SUR LA FEUILLE DE POINTAGE, SI CE N'EST À L'ENDROIT PRÉVU À CETTE FIN.

SANCTION : Perte du match

16.08 Un gardien de but affilié inscrit sur la feuille de pointage ne sera pas crédité d'un match d'essai s'il ne participe pas au match. Son nom doit être inscrit au haut de la feuille de pointage et identifié P.E / J.A.

16.09 Le capitaine et les assistants doivent être indiqués à l'endroit approprié.

DISTRIBUTION DES FEUILLES DE POINTAGE

17.01 COPIES BLANCHE, VERTE et JAUNE doivent être postées dans enveloppe pré-adressée au V.-P. Admin.

COPIES ROSE: Une (1) à l'équipe locale et une (1) à l'équipe visiteur.

17.02 L'équipe locale doit remettre la feuille de pointage complétée avec tous les noms éligibles au match au moins **quinze (15) minutes** avant le début match à l'équipe visiteur.

17.03 L'équipe qui visite aura **dix (10) minutes** pour compléter sa portion sur la feuille de pointage pour ensuite la remettre à l'équipe locale.

17.04 L'équipe locale remettra la feuille de pointage au marqueur du match au moins **cinq (5) minutes** avant le début du match.

17.05 Le marqueur doit indiquer à l'endroit approprié tout changement de gardien de but durant le match. **ENCERCLER LE GARDIEN BUT PARTANT.**

17.06 Le marqueur, en collaboration avec l'arbitre en chef doit indiquer sur la feuille de pointage le nombre de joueurs présents dans chaque équipe au début du match ainsi que le nombre d'entraîneur.

CHANGEMENTS AU CALENDRIER DES MATCHS

18.01 Après que le calendrier des matchs de la saison régulière sera approuvé, si une équipe devait changer un ou plusieurs matchs cédulés pour quelque raison que ce soit, cette équipe ne pourra changer plus de trois (3) matchs.

- 18.02** Aucun match ne sera annulé pour des matchs hors-concours et toute équipe prise en défaut, risque que des sanctions soient prises contre elle par le comité de discipline de la Ligue, si elle ne rencontre pas ses obligations envers la Ligue.
- 18.03** Toute équipe qui remet un (1) match en raison d'un tournoi devra reprendre ou jouer ce match, en accord avec l'autre équipe, soit dans la semaine avant la tenue dudit tournoi ou dans la semaine après.

TOURNOIS & CHAMPIONNATS INTER RÉGIONAUX JUNIOR

TOURNOIS

- 19.01** Pour participer à un (1) tournoi l'équipe doit obtenir la permission de la Ligue.
- 19.02** Le tournoi devra être sanctionné par Hockey Québec.
- 19.03** Une équipe qui désire participer à un (1) tournoi, doit compléter la formule d'admission de tournoi et sur acceptation remettra au Registraire du tournoi un des quatre (4) permis de tournoi.
- 19.04** Une équipe peut participer à un maximum de quatre (4) tournois.
- 19.05** Les équipes doivent faire parvenir, au V.-P. Admin de la Ligue le nom des tournois choisis **et ce, avant leur participation à ces tournois. De plus les équipes qui n'auront pas avisé le V.-P. Admin de sa participation à son tournoi, n'aura droit à aucun changement de partie. (nom du tournoi, date et endroit).**

SANCTION : 50 \$ par tournoi

- 19.06** Une photocopie des feuilles de pointage du tournoi devront être obligatoirement envoyés au V.-P. Admin et ce, dans les soixante douze (72) heures après avoir terminé ledit tournoi.

SANCTION : 10 \$ par feuille manquante

- 19.07** La Ligue reconnaîtra officiellement un (1) tournoi pour le changement de cédule (match) à l'intérieur du calendrier régulier et seulement si l'équipe a remplie les exigences de participation de la Ligue.

SANCTION : 50 \$

NOTE :

Si un match de la cédule devait être changé pour une participation à un deuxième tournoi, sauf si l'équipe participe à la finale du tournoi, l'équipe paiera une amende de :

SANCTION : 100 \$

- 19.08** Participation au Championnat Inter Régionaux Junior, la Ligue sera représenté par des équipes de classes A et B.

Les modalités pour la participation seront décidées et approuvées par le Conseil d'Administration lors de l'assemblée concernant les séries éliminatoires de la Ligue.

CLASSEMENT

CLASSEMENT FINAL

20.01 L'équipe avec le plus grand nombre de points sera classée en première position et toutes les autres équipes suivront selon leur total de points. Les points francs jeu font parti du calcul.

20.02 En cas d'égalité, on appliquera les mêmes règles que H.Q. pour déterminer le gagnant.

ÉLIMINATOIRES

21.01 Les modalités du déroulement des séries éliminatoires de la Ligue seront décidées et approuvées par le Conseil d'administration lors d'une assemblée régulière et ce, avant le début du calendrier régulier de la ligue

STATISTIQUES

Les récompenses pour la saison seront les suivantes :

RÉCOMPENSES D'ÉQUIPE

22.01 Champion de la conférence Richelieu (série éliminatoire)
Champion de la conférence Saint-Laurent (série éliminatoire)
Champions divisions Robichaud, Caron, Madore, Courchesne et Demers (saison régulière)
Équipe la plus disciplinée (saison régulière)
Organisation de l'année

RÉCOMPENSES INDIVIDUELLES

22.02 Champion marqueur par conférence
Champion compteur par conférence
Meilleur gardien de but par conférence
Meilleur défenseur par conférence
Joueur le plus utile par conférence
Joueur le plus gentilhomme des deux conférences
Recrue de l'année des deux conférences
Entraîneur de l'année des deux conférences
Gouverneur de l'année
MVP des séries de chaque conférence

CODE DISCIPLINE

DISPOSITIONS, INTERPRÉTATIVES ET DÉCLARATIONS

23.01 Dans le présent code de discipline et à moins que le contexte n'impose un sens différent, les termes suivants désignent respectivement et seulement ce qui suit :

LIGUE

23.02 Chaque fois que ce mot sera employé dans ce livre, il signifiera la : **LIGUE HOCKEY JUNIOR RIVE-SUD.**

SAISON

23.03 Chaque fois que ce mot sera employé dans ce livre, il signifiera. La saison régulière et les séries éliminatoires ou toute autre compétition sanctionnée.

JOUEUR

23.04 Cette expression désigne toute personne ayant dûment rempli et signé une fiche d'identification de joueur. Cette fiche de joueur a valeur de contrat et engage la personne qui l'a signé à respecter les règlements de la Ligue.

ENTRAÎNEUR

23.05 Cette expression désigne toute personne ayant dûment rempli et signé une fiche d'identification d'entraîneur. Cette fiche d'entraîneur a valeur de contrat et engage la personne, qui l'a signé, à respecter les règlements de la Ligue.

GOUVERNEUR

23.06 Désigne toute personne attachée à l'administration de cette équipe membre de la Ligue qui est autorisée par l'administration de cette équipe à faire des représentations auprès de la Ligue. Il doit en accordance avec les statuts et règlements :

Être présent à tous les matchs locaux et de s'assurer lors des matchs locaux, de la présence des arbitres, chronos et marqueurs et ce, vingt (20) minutes avant le match.

De signer la feuille de pointage.

À le pouvoir, après consultation avec l'officiel en chef de mettre fin au match.
D'appeler pour donner le résultat du match immédiatement après la fin du match.

Faire parvenir les feuilles de pointage au v.-p.admin.

À la responsabilité de s'assurer que son ou ses entraîneurs a / ou ont prit connaissance des règlements de la Ligue.

Faire parvenir au V.-P. Admin. **les documents cités en 1.11** des règlements de la Ligue.

Seul le gouverneur ou son adjoint de l'équipe locale a le droit d'entrer dans la chambre des arbitres après le match.

DISPOSITIONS DÉCLARATIONS

23.07 Tous les membres de la direction, gouverneurs, entraîneurs, joueurs de chacune des équipes membres de la Ligue sont assujettis aux dispositions du présent code de discipline à moins qu'il ne soit fait mention écrite qu'un ou des articles du présent code n'est applicable qu'à une catégorie de personne, administrateurs, gouverneurs, entraîneurs, joueurs seulement.

IGNORANCE

23.08 L'ignorance des dispositions du code de discipline de Ligue, de l'A.C.H. et de Hockey Québec ou de tout autre règlement ou ordonnance de la Ligue en matière de discipline, constitution ou autre ne peut servir d'excuse aux personnes qui ont commis une infraction à ces dispositions, règlements, ordonnances ou autres.

ENGAGEMENT

23.09 Toute organisation membre de la Ligue accepte par le fait même, de se conformer aux règlements.

CONDUITE PRÉJUDICIALE

23.10 Commet un acte préjudiciable tout joueur, entraîneur, entraîneur adjoint, préposé au bâton, gouverneur ou membre d'une organisation membre de la Ligue qui pose des gestes, actions ou paroles nuisant au bon ordre ou à la discipline de la Ligue ou d'une équipe en particulier. Il peut en découler une sanction, une suspension ou une amende selon la gravité de l'offense.

23.11 Commet un acte, une action, une négligence ou se conduit de façon préjudiciable envers un ou des arbitres, une équipe, une organisation ou la Ligue, il peut en découler une sanction, une suspension ou une amende selon la gravité de l'offense.

23.12 Remplit ses fonctions avec négligence. Se comporter de manière à porter atteinte à la bonne réputation de la Ligue. Abuse de son autorité pour opprimer un arbitre, ou un

responsable d'organisation. Assaille un spectateur lors d'un match de la Ligue, il peut en découler une sanction, une suspension ou une amende selon la gravité de l'offense.

23.13 Formule sciemment une plainte non fondée ou fait au moyen de journaux ou autres médias une fausse déclaration visant à s'attaquer à un ou plusieurs membres d'une organisation ou de la Ligue. Volontairement ou par négligence, fait ou signe toute déclaration fausse ou inexacte en marge de la rédaction d'un rapport ou autre document de la Ligue. Il peut en découler une sanction, une suspension ou une amende selon la gravité de l'offense.

23.14 Le comité de discipline a autorité d'infliger l'une ou l'autre ou toute combinaison de sanctions mentionnées au présent chapitre.

PROTÊT

24.01 Aucun protêt concernant le jugement d'un officiel (arbitre et / ou juge de lignes) ne sera jamais pris en considération. La décision de l'officiel à ce sujet est finale. **(H.Q.7.4A)**

24.02 Tout protêt contre une décision d'un officiel en rapport avec l'application ou la non application d'une règle de jeu doit être fait par un membre en règle **(H.Q.7.4B)**.

24.03 Tout protêt sera étudié par le Comité de discipline de la Ligue. Le protêt ne sera recevable que s'il répond à la procédure suivante. **(H.Q.7.4.C)**.

A) Un avis de protêt doit être donné à l'arbitre au moment de l'infraction ou à l'arrêt de jeu qui suit; il ne doit pas être rendu public. L'officiel doit le faire inscrire sur la feuille de pointage en précisant le moment où il lui est signifié.

B) Le protêt doit être signifié par poste certifiée au vice-président hockey de la Ligue et une copie, doit être expédié par poste certifiée au gouverneur ou à l'entraîneur de l'équipe adverse, dans un délai de quarante-huit (48) heures suivant le match (dimanche et jours fériés exceptés).

C) Les montants suivants doivent accompagner les protêts, en argent, chèque certifié ou mandat-poste :

SAISON RÉGULIÈRE À LA LIGUE : 100 \$
SÉRIES ÉLIMINATOIRES À LA LIGUE : 200 \$

D) Les argents seront remis seulement lorsque le requérant ayant logé le protêt obtiendra une décision en sa faveur **(H.Q.7.4.D)**.

- E) Dans le cas où une équipe ne donne pas suite à un protêt, sauf pour la raison qu'elle a gagné, elle se verra imposer une amende équivalente à la moitié du montant requis pour le dépôt (**H.Q.7.4.F**).
- F) Dès que les éliminatoires ont débuté la décision du comité à qui le protêt est référé est finale et sans appel.

APPEL

- 25.01** Il n'y aura aucun appel possible, à quelque niveau que ce soit, d'une sanction automatique résultant de l'application de l'une ou l'autre des règles de jeu.
- 25.02** Tout membre qui désire en appeler d'une décision d'un comité de discipline de première instance, devra le faire par avis écrit et recommandé au comité d'appel ayant juridiction pour entendre le cas.
- 25.03** L'avis d'appel devra faire brièvement état des faits qui sont à l'origine des incidents, des motifs d'appel d'un jugement rendu par le comité qui s'est déjà prononcé sur le cas.
- 25.04** Tout avis d'appel devra être accompagné d'un chèque visé ou un mandat-poste **non remboursable (H.Q.11.6)**.

Comité de discipline RÉGIONAL : 100 \$
Comité de discipline PROVINCIAL : 300 \$

Le défaut de fournir les droits requis et dans les délais prescrits entraîne le rejet automatique d'une demande d'appel.

DISCIPLINE

- 26.01** Le code de discipline s'applique pour tous les matchs.
- 26.02** Toute suspension imposée suite à un match, incluant les matchs hors-concours et pré-saison et match d'étoiles, devra être servie lors de matchs de cédule régulière de l'équipe du membre et / ou de séries éliminatoires et / ou tournois et / ou championnats régionaux.
- 26.03** Un joueur suspendu ne peut participer à un match hors-concours, exception faite des matchs pré-saison.
- 26.04** Un joueur affilié ne peut utiliser son privilège d'affiliation pour purger sa suspension.
- 26.05** Tout membre n'ayant pas complété sa suspension avant la fin de la saison devra compléter sa suspension au début de la prochaine saison jouée.

- 26.06** Le membre doit purger le nombre de match(s) indiqué(s), et une fois le ou les matchs purgés, le membre peut reprendre ses activités avec son équipe.
- 26.07** Le comité de discipline de la Ligue, à sa discrétion, peut convoquer le membre par la suite, avec possibilité de sanction additionnelle.
- 26.08** Tout joueur convoqué devant le comité de discipline doit être accompagné d'un membre de l'équipe (gouverneur / entraîneur).
- 26.09** Après enquête, une sanction sera imposée à toute équipe dont un membre suspendu ou expulsé du match qui, de près ou de loin, intervient durant le déroulement du match soit : dans le corridor de l'aréna, dans la chambre des joueurs, dans les gradins ou près de la bande.
- 26.10** La discipline de l'équipe appartient à l'entraîneur en tout temps.

Telle que ratifié et révisé lors de la réunion générale annuelle tenue le 28 Mai 2009.