

RÈGLEMENTS LIGUE ST-LAURENT RÉGION RICHELIEU

RÈGLEMENTS

Saison 2017-2018

Cette liste de règlements et de formalité se veut une continuité aux règlements en vigueur de Hockey Québec ainsi qu'aux règles prescrites par le secteur Initiation

ÉQUIPE

- 1.01 AU SIMPLE LETTRE, une équipe doit se présenter au début d'une partie avec un minimum de huit (8) joueurs en uniforme plus un (1) gardien de but. Les arbitres verront à l'application de ce règlement.
- 1.02 Chaque équipe devra compter un maximum de dix-neuf (19) joueurs dont deux (2) gardiens en uniforme lors d'une partie.
- 1.03 ÉQUIPE: une période de trois (3) heures débutant à la fin de la première partie de la journée est obligatoire lorsqu'une équipe doit jouer deux (2) parties dans la même journée.
- 1.04 JOUEUR ; Tout joueur peut participer à un maximum de deux (2) parties dans la même journée.
- 1.05 Tout joueur qui commet trois (3) infractions (écritures) dans une partie sera expulsé de la partie.

AFFILIATION

Voir le tableau 13.2.1 de hockey Québec pour la provenance des joueurs affiliés sauf que le NOVICE A ne peut-être JA pour l'ATOME B (règlement de la région)

1.06 Une équipe peut aligner un maximum de six (6) joueurs affiliés durant une même partie.

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 sauf pour une équipe n'ayant que 9 joueurs plus 1 ou 2 gardiens sur sa feuille d'enregistrement. Elle pourra avoir un joueur affilié en tout temps toujours en respectant l'article 5.6.6 C . 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 l'un de ses joueurs réguliers ou lors de l'absence de tout autre joueur régulier de l'équipe. En tout temps, une équipe qui désire utiliser un de ses joueurs affiliés doit:

A. Aviser le gérant ou l'entraîneur chef de l'équipe concernée au moins 24 heures avant l'utilisation d'un tel joueur.

B. Dans un tel cas, une équipe ne peut refuser ou sanctionner l'utilisation de l'un de ses joueurs à une division ou classe supérieure comme joueur affilié; si le délai est plus court, il doit y avoir obligatoirement entente entre les deux parties sous réserve de l'application du paragraphe C).

C. Pour l'utilisation d'un joueur affilié entre les équipes simple lettre d'une même organisation, la priorité est celle de l'équipe d'origine du joueur lorsque celle-ci évolue la même journée que l'équipe qui a affilié le joueur, à moins que l'organisation qui a juridiction sur lesdites équipes simple lettre autorise le joueur à y participer.

(voir article 5.6.6 de Hockey Québec pour plus de précision)

1.08 Le nombre de parties d'essais pour un joueur affilié est illimité jusqu'au 10 JANVIER. Après cette date, le nombre maximum de parties est de cinq (5). Donc à la sixième (6^{ième}) partie le joueur est considéré comme gradué.

Pour les catégories novice : doit suivre la procédur 6.5.1 pour le surclassement

Aucune équipe pourra faire jouer un joueur affilié une sixième (6^{ième}) partie sans la permission de son Président d'association . Le non respect entraine la perte de la partie, perte de point franc jeu, la suspension de l'entraîneur en chef pour 5 parties et le joueur ne sera pas concidéré comme gradué.

1.09 Dans les tournois, festivals et les Championnats Régionaux aucune partie ne sera considérée comme parties d'essai pour le joueur affilié.

1.10 Un joueur ne peut être réserviste pour deux (2) équipes.(à l'exception des gardiens qui peuvent être JA à 2 équipes de classes différentes)

1.11 Lorsque l'entraîneur complète sa feuille d'alignement, ce dernier doit inscrire P.E. ou J.A. à côté du nom du joueur affilié (dans l'espace réservée), si non celui-ci se verra recevoir les sanctions suivantes :

1 ère 2 ème 3ième fois : avertissement

4 ième et autres : une partie de suspension.

1.12 Aucune fille évoluant dans une équipe masculine ne peut être P.E. ou J.A. (joueur affilié) pour une équipe féminine ainsi qu'aucune fille évoluant pour une équipe féminine ne peut être P.E. (joueur affilié) pour une équipe de garçon , sans avoir demandé la permission à la ligue .

1.13 Dans le but d'éviter des déséquilibres importants dans les équipes simple lettre du territoire , il est interdit pour un joueur de se retirer lui-même après la 3 ième partie de son équipe régulière. Tout joueur qui se retire de lui-même après le 3 ième partie ne pourra plus être reclassé dans aucune des équipes simple lettre de son Association. Par contre, un joueur peut-être reclassé suite à une coupure faite par son entraîneur ou par l'exécutif de son organisation.

CE RÈGLEMENT CONSERNE LES JOUEURS DOUBLE LETTRE.

1.14 Il est du devoir de chaque association de voir à l'équilibre de ces équipes de la même division et de la même classe .**Si une association ou une équipe ne veut pas faire de changements significatifs afin d'atteindre l'équilibre après avoir été averti par la ligue, l'équipe en question se verra exclu des séries de fin de saison et des championnats régionaux.**

2.01 PARTIES

a) Aucun temps d'arrêt ne sera accordé durant une partie.

b) Une partie est considérée valide si on a complété 2 périodes de jeux

2.02 DURÉE d'une PARTIE

Le réchauffement avant une partie est de 3 minutes (obligatoire) .

Novice -Atome-Peewee. (50 minutes incluant réchauffement)

3 périodes de 12 minutes temps chronométré.

Bantam-Midget (80 minutes incluant réchauffement)

3 périodes de 16 minutes temps chronométré.

Pour toutes les divisions, advenant une différence de 7 buts après 2 périodes complètes , ou advenant une différence de 5 buts dans les 5 dernières minutes de jeux, le temps sera continu jusqu'à la fin de la joute. (Même si l'écart se réduit). Les punitions sont toujours à temps chronométrées, Le match prend fin après 3 périodes ou lorsque le temps à la joute est écoulé.

Pour la division Novice et Atome, lorsqu'il y aura un différentiel de 7 buts , en tout temps après 2 périodes de jeu , aucun but ne sera comptabilisé pour les deux équipes . Le reste de la période continuera de se jouer à temps arrêté.

Pour la division Novice seulement, limiter à 3 le nombre de buts comptés par un joueur durant la partie de saison régulière Novice de la Région Richelieu . Après le troisième but, le joueur doit se limiter à faire des passes et si le joueur marque un but celui-ci sera refusé et la mise au jeu se fera au centre de la patinoire .

2.03 Personne, incluant les arbitres, n'a le droit d'embarquer sur la patinoire avant le départ de la Zamboni et les portes fermées.

2.04 L'équipe qui reçoit doit porter les chandails foncés et celle qui visite les chandails pâles.(directive de la région)

2.05 Le numéro de chandail octroyé à un joueur dès la première partie devra être conservé durant toute la saison. S'il y a changement l'entraîneur doit inscrire le nouveau numéro ainsi que l'ancien.

2.06 Avant chaque match, après la période d'échauffement et ramassage des rondelles, les joueurs des deux équipes s'alignent pour échanger la poignée de main dans le but de faire preuve d'esprit sportif et de démontrer une attitude constructive face à la compétition. Les entraîneurs ne vont pas sur la glace, mais peuvent se donner la main sur le banc si la géographie des lieux le permet. À la fin du match, les joueurs regagnent leur vestiaire respectif. »

2.07 Après une partie l'arbitre décidera de l'équipe qui sortira la première.

2.08 Les entraîneurs doivent vérifier les codes de suspension et faire subir les parties de suspension à partir de la partie suivante. Si non il aura automatiquement perte de partie, perte du point franc jeu et le fautif doit servir sa suspension.

2.09 Dès le début de cette saison, la formule Franc-jeu sera appliquée (voir ANNEXE A).

2.10 Pour les tournois, les feuilles de parties devront être remises au statisticien afin que ce dernier puisse faire un suivi sur les suspensions à purger. Si il y a oubli de fournir les feuilles de match, un avis sera émis par le statisticien et l'entraîneur aura 7 jours pour fournir les pièces manquantes. À défaut de se conformer, l'entraîneur se verra suspendu et les points gagnés seront enlevés.

FEUILLE D'ALIGNEMENT OFFICIEL

3.01 La feuille de pointage sera complétée de la façon suivante par l'entraîneur en chef (voir annexe c)

Ce dernier remet la feuille d'alignement au chronomètre en début de partie

3.02 L'entraîneur en chef de l'équipe qui aura mal rempli sa feuille d'alignement .

1 ère 2 ème 3ième fois : avertissement

4 ième et autres : une partie de suspension.

REMISE de PARTIE

4.01 Les causes pour la remise d'une partie peuvent être une tempête, un bris de glace, une panne électrique et un tournoi.

4.02 Pour la remise d'une partie à cause d'un tournoi, l'entraîneur doit aviser son directeur des glaces 7 jours à l'avance. Celui-ci doit aviser le directeur de l'équipe adverse 72 heures avant la dite partie. Une nouvelle date devra être recédulée dans les cinq (5) jours qui suivent la remise de la partie.

4.03 La remise d'une partie pour toutes autres causes ne sera pas acceptée.

4.04 Le directeur des glaces devra aviser le répartiteur des arbitres et ceci avec un minimum de 48 heures avant la partie remise.

4.05 Le directeur des glaces devra aviser le responsable des cédules et le répartiteur des arbitres de la nouvelle date dans les cinq (5) suivant la partie remise.

4.06 Une équipe qui ne se présente pas à une partie doit fournir à son association et à la Ligue St-Laurent les raisons de son absence avant que la partie soit recédulée

4.06.1 Si l'équipe qui ne s'est pas présentée à la partie ne peut justifier ou expliquer son absence à la ligue St-Laurent , l'équipe perdra la partie et **l'entraîneur chef sera suspendu pour 5 parties**

4.06.2 Si la ou les raisons pour expliquer l'absence de l'équipe sont acceptable par la Ligue St-Laurent , la partie devra être recédulée.

CHAMPIONNAT DE FIN DE SAISON

5.01- Pour les catégories à une (1) division : L'équipe qui aura fini première au

classement sera l'Équipe CHAMPIONNE.

-Pour les catégories à deux (2) divisions : Une partie à finir entre les équipes qui auront fini première de leur division respective.(St-Laurent reçoit les années paires et Chevrier les années impaires) (2005-2006 impaire)

-Pour les catégories à trois (3) divisions (St-Laurent,Chevrier,Maritimes) : Une partie à finir contre chaque équipe et celui qui aura fini premier au classement (art 8.7 des règlements de Hockey Québec) de ce mini tournoi déterminera l'Équipe CHAMPIONNE. (Chevrier vs St-Laurent , Maritimes vs Chevrier , St-Laurent vs Maritimes) .

Partie à finir (voir annexe B)

REPRÉSENTANT AU TOURNOI RÉGIONAL

6.01 Le GAGNANT DE LA SAISON ET LE GAGNANT DES SÉRIES PARTICIPENT AU TOURNOI RÉGIONAL Si c'est la même équipe la deuxième équipe sera le FINALISTE DES SÉRIES

PARTAGE D'ÉGALITÉ AU CLASSEMENT DE LA SAISON

7.01 S'il y a égalité au classement entre plusieurs équipes, le classement est déterminé en fonction des critères suivants :

- a) Le plus grand nombre de victoires;
- b) le moins grand nombre de défaites;
- c) l'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu;
- d) le résultat du ou des parties entre les équipes en cause (victoires)
- e) le meilleur différentiel : total des buts POUR moins le total des buts CONTRE de toutes les parties
- f) une partie à finir

ANNEXE A

3.3.4 La grille officielle de grille Franc-Jeu McDonald's

Une seule grille Franc-Jeu McDonald's est en vigueur à Hockey Québec

..

Division	Classe	POINT FRANC-JEU MCDONALD'S				
		Victoire	Nulle	Défaite	Minutes de punition	Points
Novice	simple lettre	2	1	0	8 minutes et moins	1
					9 minutes et plus	0
Atome	simple lettre double lettre	2	1	0	10 minutes et moins	1
					11 minutes et plus	0
Pee-Wee	simple lettre double lettre	2	1	0	12 minutes et moins	1
					13 minutes et plus	0
Bantam	simple lettre double lettre	2	1	0	16 minutes et moins	1
					17 minutes et plus	0
Midget	simple lettre double lettre	2	1	0	20 minutes et moins	1
					21 minutes et plus	0
Junior	simple lettre double lettre	2	1	0	22 minutes et moins	1
					23 minutes et plus	0
Féminin	Pee-Wee	2	1	0	10 minutes et moins	1
					11 minutes et plus	0
					Bantam	2
13 minutes et plus	0					
Junior	2	1	0	16 minutes et moins	1	
				17 minutes et plus	0	

ANNEXE B

RÈGLEMENTS POUR SÉRIES ET CHAMPIONNAT DE FIN DE SAISON(art 5.01)

PARTIES

- 1) TOUTES LES PARTIES SONT À FINIR.
- 2) DURÉE :
NOVICE-ATOME-PEEWEE

3 PÉRIODES (10 MIN-10 MIN- 12 MIN) TEMPS CHRONOMÉTRÉ

BANTAM-MIDGET

3 PÉRIODES (**13** MIN- **13** MIN- 15 MIN) TEMPS CHRONOMÉTRÉ
- 3) SI APRÈS 2 PÉRIODES ILY A UNE DIFFÉRENCE DE 7 BUTS LE TEMPS DEVIENT CONTINU JUSQU'À LA FIN DE LA PARTIE.
- 4) IL EST IMPORTANT QUE LES ÉQUIPES SE PRÉSENTENT 45 MINUTES À L'AVANCE CAR TOUTE PARTIE POURRA COMMENCER 15 MINUTES AVANT LE DÉBUT (TEL QUE CÉDULÉ)
- 5) LORSQUE LA PARTIE SE CONCLUT PAR UN POINTAGE ÉGAL ENTRE DEUX ÉQUIPES , LA PARTIE SE PROLONGE MÊME SI UNE SEULE ÉQUIPE A CONSERVÉ SON POINT FRANC JEU . CEPENDANT L'ÉQUIPE QUI A CONSERVÉE SON POINT FRANC JEU JOUIRA D'UNE SUPÉRIORITÉ NUMÉRIQUE (4 CONTRE 3) PENDANT LES CINQ MINUTES DE LA PROLONGATION.
AUCUN JOUEUR DE L'ÉQUIPE FAUTIVE N'AURA À SE RENDRE AU BANC DES PUNITIONS AFIN DE SERVIR CETTE PUNITION MAJEURE.

PÉRIODES DE SURTEMPS (pour toutes les parties sauf la finale)

UNE SEULE PÉRIODES DE 5 MINUTES À TEMPS CHRONOMÉTRÉ AVEC UN ALIGNEMENT DE 4 CONTRE 4 (À L'EXCEPTION DES JOUEURS PUNIS QUI DOIVENT SERVIR LEUR(S) PUNITION(S). LE PREMIER BUT MET FIN À LA PARTIE.

PÉRIODES DE SURTEMPS POUR LES FINALES

UNE SEULE PÉRIODES DE 10 MINUTES À TEMPS CHRONOMÉTRÉ AVEC UN ALIGNEMENT DE 4 CONTRE 4 (À L'EXCEPTION DES JOUEURS PUNIS QUI DOIVENT SERVIR LEUR(S) PUNITION(S). LE PREMIER BUT MET FIN À LA PARTIE.

FUSILLADE

SI APRÈS LA PÉRIODE DE SURTEMPS , L'ÉGALITÉ PERSISTE
IL Y AURA FUSILLADE.
SELON LE RÈGLEMENT 9.7.2 DE HOCKEY QUÉBEC

ANNEXE C



LIGUE ST-LAURENT



ALIGNEMENT OFFICIEL

CATÉGORIE: _____ CLASSE: _____
DATE: _____ NO. PARTIE: _____
ÉQUIPE: _____ VILLE: _____

NO.	JOUEURS	POSITION
		GARDIEN
		GARDIEN
		GARDIEN J.A.
		J.A.
		J.A.
		J.A.
		J.A.
		ENTRAÎNEUR
		ASS.
		ASS.
		ASS.
		GÉRANT

SIGNATURE: _____

- Inscrire à la main la date et le numéro de match

- Toujours inscrire par numéro croissant
- DACTYLOGRAPHIER le nom complet et le prénom des joueurs réguliers
- Rayer le nom des joueurs réguliers qui sont absents
- Indiquer –A- pour assistant capitaine
- Indiquer –C- pour capitaine
- Gardien de but ne peut-être – A - ou – C -
- Le joueur doit toujours avoir le même numéro
- Indiquer entre parenthèse le numéro régulier du joueur et celui qu’il endosse pour le match (s’il y a changement)
- Indiquer les suspensions dans la colonne position, très Important, vous en êtes responsable
- Écrire à LA MAIN, le nom complet et le prénom des joueurs affiliés qui participent au match.
- J.A. indique les joueurs affiliés
- Signer la feuille d’alignement

- **Toujours vérifier la feuille rose du match si tout a été bien transcrit**

- Un original du feuillet d’alignement officiel est produit au début de la saison, des photocopies sont faites pour chaque match. Tous les ajouts sont manuscrits (# de match, date, ville où se joue le match, suspensions, j.a. # de chandail