



RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS 2018 - 2019

Les règlements en vigueur lors des matchs de la Ligue, les matchs hors-concours, les matchs pré-saison, et des séries éliminatoires, sont ceux de Hockey Canada (H.C.) et de Hockey Québec (H.Q.) et de LHRO.

1. POINTS DE COMPORTEMENT (Franc-jeu)

Pour mériter un (1) point de comportement au cours d'un match, l'équipe

- .Novice : ne doit pas avoir reçu plus de 8 minutes de punitions
- .Atome : ne doit pas avoir reçu plus de 10 minutes de punitions
- .PeeWee: ne doit pas avoir reçu plus de 12 minutes de punitions
- .Bantam : ne doit pas avoir reçu plus de 16 minutes de punitions
- .Midget : ne doit pas avoir reçu plus de 20 minutes de punitions
- .Juvénile : ne doit pas avoir reçu plus de 22 minutes de punitions

Un point de comportement distinct, Point de Ligue (PL) sera accordé à l'équipe si aucune des personnes œuvrant derrière le banc au cours du match n'a reçu de punition majeure pour des gestes d'indiscipline ou de mauvais comportement.

Révisé le 2018-09-16

2. JOUEURS EN UNIFORME

Selon l'article 7.2.1

a) Pour le simple lettre, une équipe doit se présenter au début d'une partie avec un minimum de huit (8) joueurs en uniforme, plus un gardien de but.

b) Pour le double lettre, une équipe doit se présenter au début d'une partie avec un minimum de dix (10) joueurs en uniforme, plus un ou deux gardiens de but.

-L'équipe en défaut perd le match, et perd le point Ligue et le point franc-jeu.

-L'autre équipe remporte par forfait les 2 points alloués pour la victoire, son point Franc-Jeu et son point Ligue. Total 4 points. Le pointage sera 1-0.

3. COULEURS DES GILETS ET DES BAS

Lors de tous les matchs de la ligue, les joueurs des équipes en lice endosseront des gilets aux couleurs contrastantes. En cas de conflit (de l'avis de l'arbitre responsable), l'équipe qui reçoit devra changer de gilets. Les bas aux couleurs identiques des Associations seront obligatoires en date du 15 novembre. Chaque joueur devra porter deux bas de même couleur de son Association.

L'équipe qui reçoit (selon l'horaire), portera ses gilets couleur foncée, et l'équipe qui visite portera ceux de couleur pâle.

Le gardien de but de chacune des équipes devra porter un gilet de la même couleur que celui de son équipe au moment du match.

4. Aucune partie jouée sur semaine ne pourra débuter avant 18h50, sauf dans les situations suivantes :
- a) s'il s'agit d'une rencontre entre deux équipes d'une même association;
 - b) s'il y a entente préalable à cet effet entre les associations concernées ; ou
 - c) s'il y a résolution de bureau de direction autorisant une dérogation à la présente disposition.
 - d) durant les séries éliminatoires

5A. TEMPS DE JOUË

Pour le SIMPLE LETTRE (saison régulière)

Tous les matchs devront être joués en temps chronométré sauf en cas de panne du tableau indicateur.

Chacun des matchs doit se dérouler dans les 50 minutes allouées. La répartition de ce temps est comme suit:

00:00 à 02:00 période d'échauffement;

1^{ère} période, 11 minutes chronométrées.

2^e période, 11 minutes chronométrées.

3^e période, 15 minutes chronométrées ou jusqu'à la 50^{ième} minute suivant la première des deux éventualités.

Pour le temps d'arrêt entre les périodes, l'officiel hors galce indiquera une (1) minute au cadran chronométrée pour la division Atome à Midget simple lettre ainsi qu'au double lettre.

S'il y a une différence de 6 buts après deux périodes, le temps sera continue jusqu'à la fin même si l'écart est réduit (punitions incluses).

5B. POUR LE DOUBLE LETTRE (saison régulière)

Tous les matchs devront être joués en temps chronométré sauf en cas de panne du tableau indicateur.

ATOME ET PEEWEE.

00:00 à 02:00 période d'échauffement;
1^{ère} période, 12 minutes chronométrées
2^e période, 12 minutes chronométrées
3^e période, 15 minutes chronométrées jusqu'à la 60^{ième} minute suivant la première des deux éventualités.

BANTAM ET MIDGET.

00:00 à 03:00 période d'échauffement;
1^{ère} période, 15 minutes chronométrées
2^e période, 15 minutes chronométrées
3^e période, 18 minutes chronométrées jusqu'à la 80^{ième} minute suivant la première des deux éventualités.

Pour le temps d'arrêt entre les périodes, l'officiel hors glace indiquera une (1) minute au cadran chronométrée pour la division Atome à Midget simple lettre ainsi qu'au double lettre.

S'il y a une différence de 6 buts après deux périodes, le temps sera continue jusqu'à la fin même si l'écart est réduit (punitions incluses).

NOTE AUX OFFICIELS HORS GLACE :

En cas de panne du tableau indicateur, ou si le temps des périodes est en temps continu, les punitions mineures sont alors de trois (3) minutes et les punitions majeures seront de sept (7) minutes. Les punitions déjà en cours demeureront comme telle, soit 2 minutes pour une mineure et de 5 minutes pour une majeure. La Ligue exige des Associations d'avoir un chronomètre manuel pour l'officiel hors glace en cas de panne.

Un match sera valide lorsqu'au moins 50% du temps alloué ou chronométré aura été complété. Si pour des raisons techniques ou en raison d'une blessure, cette période de temps ne peut être complétée, le match devra être repris en entier mais les codes de punitions demeure ainsi que les points de Ligue et Franc Jeux. Ceci ne prévaut pas si l'arbitre met fin au match pour des raisons de mauvais comportement et il en fait rapport à la Ligue.

6. PUNITIONS MINEURES AU COURS D'UN MATCH

Tout joueur, ayant accumulé un total de trois (3) punitions de bâton au cours du même match, sera expulsé du match et son cas est référé au Comité de discipline pour étude. (H.C. art 4.2.E)

7. RESPONSABLE DE L'ÉQUIPE

L'ENTRAINEUR-CHEF SERA LA SEULE PERSONNE RECONNUE PAR LA LIGUE COMME ÉTANT LA PERSONNES RESPONSABLE DE L'ÉQUIPE. Toute communication officielle et sanction, si sanction doit être donnée à l'équipe, sera faite à l'entraîneur-chef reconnu pour cette équipe.

Toute plainte concernant une joute, devra être soumise à son représentant d'Association et qui la fera suivre à la Ligue dans les 24 heures suivant l'incident. Si au-delà des 24 heures, la plainte sera non-recevable.

JOUEUR ILLÉGAL

Toute équipe qui fera jouer un joueur considéré illégal, selon les règlements administratifs de Hockey Québec, perdra le match par un pointage de 1 – 0 et perdra son point Franc-Jeu et le point de Ligue. L'entraîneur sera suspendu pour un match automatique.

- Pour une deuxième (2^e) offense le cas sera soumis au comité de discipline de la Ligue et des sanctions supplémentaires pourront suivre.
- Joueurs affiliés voir règlements Administratifs de Hockey Québec 5.6.6.

8. REFUS OU OUBLI DE SE PRÉSENTER À UN MATCH

- a) Si une équipe refuse ou néglige de se présenter et de jouer un match originalement à l'horaire ou qui a été déplacé par le responsable de la LIGUE ou qui refuse de jouer le match lorsque sur les lieux ou qui refuse de terminer le match lorsqu'il a débuté, l'équipe fautive peut perdre le match.

- b) Un rapport complet doit être acheminé au président de la Ligue dans les plus brefs délais et des sanctions pourraient être imposées.
 - c) Lorsqu'une équipe ne se présente pas pour un match et que c'est une erreur de l'équipe, cette équipe perd le match (pas de reprise et aucun point au classement) et l'autre équipe se mérite 4 points (victoire 1-0);
 - d) Lorsqu'une équipe ne se présente pas pour un match pour manque de joueurs (pas de reprise et aucun point au classement) et l'autre équipe se mérite 4 points (victoire 1-0) et l'Association fautive devra défrayer les frais des arbitres, les officiels hors glace, glace s'il y a lieu.
 - e) S'il est prouvé que c'est une erreur de cédulaire, la partie sera reprise aux frais de l'Association fautive (frais = arbitres; les officiels hors glace; glace s'il y a lieu).
 - f) Une équipe qui se déplace pour jouer une joute de ligue et n'a pas assez de joueurs perd la partie par défaut mais garde le point de ligue et le point franc jeu.
- Le congé scolaire, aucune joute ne sera cédulée **du 2 mars au 8 mars** inclus 2019.

9. TEMPÊTES

- a) Tout match à l'horaire doit être joué au complet selon le temps prévu à cette fin. Si, pour des raisons graves ou des circonstances incontrôlables, l'une des équipes ne peut se rendre à destination, elle doit informer immédiatement la personne responsable de son association (représentant) auprès de la LIGUE. Si ce dernier juge les raisons valables, il prend arrangement avec le représentant de l'autre

association qui est le représentant de la Ligue qui devait l'opposer ainsi que le préposé à l'horaire impliqué. Il incombe à ce dernier de remettre à l'horaire, à une date ultérieure, ce match. En l'absence de cette personne désignée auprès de la Ligue, il faudra communiquer avec le Vice-président de la Ligue.

Toute exception majeure à la règle sera étudiée cas par cas par le comité exécutif (CE) de la Ligue. Ces joutes seront reprises avant la fin de la saison régulière, si possible, et cela aux frais de l'équipe fautive par l'entremise de son association. (Frais = arbitres; les officiels hors glace et glace s'il y a lieu).

b) VICTOIRE PAR DÉFAUT

L'équipe qui se verra accorder une victoire par défaut recevra 4 points au classement (2 pour Victoire, 1 Franc-Jeu et 1 PL.) et la partie sera considérée gagnée 1 à 0. L'équipe qui ne se présente pas à un match n'aura aucun point franc jeu et aucun point de ligue.

10. CHANGEMENT À L'HORAIRE

- a) Pour les divisions NOVICE et ATOME, un maximum de trois (3) changements à l'horaire sera accepté par équipe. Pour les divisions PEEWEE à JUVÉNILE, un maximum de quatre (4) changements à l'horaire sera accepté par équipe. Toutefois, si un même tournoi demande plus de un changement de parties pour la ligue, le tout comptera pour un changement.
- b) Les seules raisons acceptées pour un changement au calendrier sont comme suit :
- Tournois
 - activités scolaires
 - futur Sénateur de demain

- c) Lorsqu'une équipe demande un changement au calendrier des matchs, elle doit :
- aviser le cédulaire de son association; un minimum de dix jours de calendrier avant la partie
 - ce cédulaire avisera le cédulaire de l'autre association impliquée.

Les changements deviennent officiels lorsqu'ils sont rapportés à la Ligue.

La nouvelle date pour un match changé ne peut dépasser la date prévue pour la fin de la saison régulière de la Ligue.

Si ce changement n'est pas respecté la joute sera perdue et aucun point de franc-jeu ni point de Ligue ne sera alloué. Le cas sera soumis au comité de discipline de la ligue.

- d) Saison **2018-2019**. Aucune participation à un tournoi ne sera acceptée à l'extérieur de la grande région de l'Outaouais québécois durant les séries éliminatoires. Dans le cas contraire, leur partie sera perdue par défaut. L'activité des futurs Sénateurs de demain sera protégée.
- e) **La fabrication des cédules pour les séries éliminatoires du simple lettre se fera le 16 février. Aucune modification à la cédule ne sera acceptée du 21 février au 24 février 2019.**

11. MATCHS AVANT-SAISON, HORS-CONCOURS, TOURNOIS ET ÉLIMINATOIRES

Les matchs d'avant-saison, hors-concours et éliminatoires sont soumis aux mêmes règlements que ceux qui régissent les matchs réguliers.

Les feuilles des joutes hors concours et de tournois, si suspension, devront être remises à la Ligue dans un délai maximum de 7 jours.

Toute équipe qui participe à des matchs d'avant-saison, hors-concours ou à des tournois au cours duquel un membre de ladite équipe a écopé d'une suspension ou a fait l'objet d'un rapport de la part des autorités locales ou du tournoi doit faire rapport de ou des incidents à son représentant local dans les 24 heures suivant la fin du match ou du tournoi.

Pour toute infraction découverte et n'ayant pas été déclarée ni rapportée à la Ligue, l'entraîneur de ladite équipe et la personne impliquée sont passibles de sanctions.

Un rapport complet devra être remis au Comité de discipline pour étude.

Tout en respectant la réglementation établit par chaque région, une équipe ne peut participer à plus de quatre (4) tournois et/ou festivals. L'entraîneur de l'équipe ne respectant pas ce règlement devra rencontrer le comité de discipline de la Ligue et des sanctions pourraient être imposées.

12. ÉLIMINATOIRES

En début d'année, le système des éliminatoires sera proposé au CA par le comité exécutif de la Ligue.

Des joutes sur semaine pourraient être cédulées.

Seulement la Ligue a l'autorité d'annuler une joute sans signification lorsque les circonstances s'y prêtent.

13. INSURBORDINATION (art. 11.1.c) Règlements Administratifs H.Q.

Toute équipe ou membre d'une équipe qui ne répond pas à une demande de la Ligue dans le temps prescrit se rend coupable d'insubordination, nuit au bon fonctionnement de la Ligue et est passible de mesures disciplinaires à la discrétion du comité exécutif.

14. CONNAISSANCE DES RÈGLEMENTS

L'ignorance des règlements de la Ligue ainsi que ceux de H.Q. et H.C. ne peut servir d'excuse aux personnes qui ont commis une infraction.

15. FEUILLES DE MATCHS

Il y a deux possibilités pour les feuilles de matchs. Les feuilles de match électroniques sont le standard et les feuilles de matchs papier officielles de Hockey Québec sont utilisées seulement lorsque les feuilles de matchs électroniques ne sont pas disponibles.

1) Feuilles de match électroniques

a) Avant la partie, les gérants des deux équipes s'enregistrent sur le site de la LHRO avec leur nom d'utilisateur et mot de passe et définissent leur alignement partant respectif pour la partie.

1. Sélectionne seulement les joueurs qui devraient jouer.
2. Vérifie les numéros des joueurs.
3. Si applicable, sélectionne les joueurs affiliés qui joueront.
4. Sélectionne les bons entraîneurs et leurs rôles.
5. Entrer les suspensions servies.

*Optionnel : Imprimer une copie de l'alignement afin de s'y référer à l'aréna.

b) Avant la partie, à l'aréna,

1. S'assurer d'avoir le code personnel de l'équipe.
2. Le gérant de l'équipe locale indique l'endroit et le temps de rencontre avec l'officiel de la partie (chronométrateur) au gérant de l'équipe visiteuse. Le temps est typiquement 5 minutes avant le début de la partie.
3. Les deux gérants (ou officiels de l'équipe) vérifient leurs alignements respectifs directement sur la tablette et apporte les corrections si nécessaire. Les points suivants sont à vérifier :
 - a. Liste des joueurs partants (noms et numéros)
 - b. Joueurs affiliés qui jouent sont bien présents et sélectionnés.
 - c. Liste du personnel d'entraîneur et leur rôle pour la partie.
 - d. Suspensions servies.

Le gérant indique à l'officiel de partie les changements requis.

4. Les deux gérants (ou officiels d'équipe) approuvent leurs alignements respectifs sur la tablette à l'aide du code personnel de l'équipe.

Note : Les deux gérants n'ont pas à être présent en même temps.

c) Après la partie, l'arbitre en chef approuve la feuille de match en entrant son code sur la tablette.

Note : Aucune version papier n'est fournie aux équipes. La feuille de match électronique sera disponible aux équipes impliquées dans la partie sur le site de la LHRO une fois téléchargée par l'officiel hors glace.

2) Feuilles de match papier officielles de Hockey Québec

- a. Les feuilles de matchs papier devront être celles approuvées par H.Q. et uniformes pour toutes les associations participantes.
- b. Les entraîneurs ne doivent pas quitter l'aréna après le match sans avoir reçu leur copie de la feuille de match du marqueur officiel.

c. Les feuilles de match de Hockey Québec devront être envoyées, dans un plus brefs délais par les associations, au statisticien de la Ligue. La Ligue mettra des enveloppes et adressées à la disposition des associations éloignées.

d. L'équipe locale a la responsabilité de fournir la feuille de match papier lorsqu'il y a lieu. L'entraîneur ou le gérant de l'équipe locale doit remplir adéquatement l'entête de la feuille de match, en prenant soin d'y inscrire le lieu (aréna), la date, la division, la classe, le numéro de joute et le nom des deux équipes qui s'affrontent.

16. A) COMMUNICATION DES RÉSULTATS

La procédure varie selon le type de feuille de match utilisé pour le match.

1) Feuille de match électronique

Le point de Ligue : L'équipe conserve le point de ligue lorsque les officiels de l'équipe n'écopent d'aucune punition majeure

2) Feuille de match papier

a) Après chaque match, l'équipe locale doit communiquer au statisticien le résultat dudit match via le site web, le nombre total des punitions majeures et mineures de chaque équipe ainsi que le nom des personnes (joueurs ou entraîneurs) qui ont servi une suspension.

b) Le point de Ligue : L'équipe conserve le point de ligue quand tous les points suivants sont appliqués:

i. Les officiels de l'équipe n'écopent d'aucune punition majeure

ii. L'en-tête des feuilles de joute a été complété en incluant le nom des équipes locales et visiteuses, date et numéro de la joute

iii. L'équipe locale doit communiquer le résultat du match dans les délais prévus (24 heures après la joute) (avec feuille de match papier)

iv. L'équipe locale doit communiquer le Rapport de Discipline dans les délais prévus (24 heures après la joute).

NOTE : Concernant le point de Ligue, le tout entre en vigueur pour la division Atome à Juvénile simple lettre et double lettre le 1er novembre et pour la division Novice le 1er décembre.

17. SERRER LA MAIN À LA FIN D'UN MATCH

Toutes les équipes de toutes les divisions se donneront la main à la fin de chaque match. L'arbitre en chef peut refuser ce geste s'il le juge nécessaire; AUCUNE équipe n'a le droit de questionner cette décision de l'arbitre.

18. CLASSEMENT DES ÉQUIPES

Le classement final sera déterminé comme suit:

- 1) Le plus de points au classement ;
 - 2 points par match gagné ;
 - 1 point par match nul ;
 - 1 point Franc-Jeu ;
 - 1 point pour le comportement de l'équipe (PL)

- 2) En cas d'égalité, les équipes seront départagées à l'aide des critères selon l'Article 10.8 H.Q."

10.8 Départage d'égalité

Il est important de savoir que pour chaque tour de départage, l'objectif est de classer la meilleure équipe.

Dans le cas où plusieurs équipes sont à égalité et que la première équipe a été identifiée, le processus doit être repris du début pour déterminer la 2e équipe si nécessaire et ainsi de suite.

S'il y a égalité au classement entre deux (2) ou plusieurs équipes, toutes les équipes à égalité sont assujetties aux points suivants :

La position des équipes qui se qualifient sera déterminée en fonction des critères suivants, dans l'ordre, jusqu'à concurrence du premier critère décisif.

A. Le plus grand nombre de points.

B. Le plus grand nombre de victoires.

C. Le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (victoires).

Note 1: S'applique uniquement si toutes les équipes impliquées ont joué l'une contre l'autre dans une même section pour un tournoi à la ronde.

D. Le meilleur différentiel : total des buts pour, moins le total des buts contre, de tous les matchs.

Note 2: Si une équipe n'est pas présente pour un match, le nombre de points pour et contre des matchs joués contre elle par les autres équipes ne doit pas être considéré dans le calcul.

E. L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués.

Note 3: Dans le cas d'une équipe qui ne se présente pas pour un match, tous les matchs joués contre elle par les autres équipes ne doivent pas être considérés.

F. L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu.

G. Par tirage au sort.

DÉROULEMENT DES MATCHS (saison régulière) JUVÉNILÉ A

Tous les matchs devront être joués en temps chronométré sauf en cas de panne du tableau indicateur.

Chacun des matchs doit se dérouler dans les 80 minutes allouées. La répartition de ce temps est comme suit:

00:00 à 03:00 période d'échauffement;

1^{ère} période, 15 minutes chronométrées

2^e période, 15 minutes chronométrées

3^e période, 18 minutes chronométrées jusqu'à la 80^{ième} minute suivant la première des deux éventualités.

S'il y a une différence de 5 buts après deux périodes, la partie sera jouée à temps continu (punitives incluses), même si l'écart est réduit. Après la deuxième période, pour un différentiel de sept (7) buts, la partie prend fin.

19. Règlement à suivre concernant le juvénile A.

1. Les joueurs suivants seront non éligibles à jouer dans la division juvénile A.

a) Joueurs qui ont évolué durant leur carrière pour une équipe Midget AAA ;

b) Joueurs qui ont évolué durant leur carrière pour une équipe Junior toute classe, ainsi que Sénior;

c) Joueurs qui ont évolué durant leur carrière pour une équipe de niveau collégial ou universitaire (Canada, U.S .A.);

- d) Ces derniers ne seront pas éligibles même s'ils n'ont participé qu'à une seule partie comme joueur régulier avec une ou l'autre des équipes ci-haut mentionnées.
- e) Les Associations qui ont des équipes Juvénile A ont le droit d'avoir un maximum de quatre joueurs de 21 ans et de respecter les règlements du Juvénile A tel que mentionné ci-haut.
- f) Si une équipe abandonne ou est dissoute portant le nombre total d'équipes de la division à moins de quatre (4) la saison du juvénile A prendra fin.

Cependant les joueurs juvéniles pourront être affiliés à une équipe supérieure. Tout joueur qui a joué comme affilié seulement dans une équipe supérieure l'année précédente sera éligible à jouer juvénile cette année.

1. Bataille :

Si un joueur est impliqué dans une bataille et reçoit une punition comme instigateur le joueur fautif sera expulsé pour le reste de la saison.

2. Chaque président d'Association ainsi que les entraîneurs chef du juvénile devront signer cette entente.

NOTE AUX MARQUEURS :

Lorsque le temps des périodes est en temps continu, les punitions mineures seront alors de trois (3) minutes et les punitions majeures seront de sept (7) minutes. Les punitions déjà en cours demeureront comme telle, soit 2 minutes pour une mineure et de 5 minutes pour une majeure.