

LIGUE HOCKEY-MAURICIE

GUIDE D'OPÉRATIONS

2011-2012



Table des Matières

- 1. Franc Jeu**
- 2. Classification (Hockey Québec)**
- 3. Registration**
- 4. Dérogations**
- 5. Cotisation**
- 6. Cédules**
- 7. Joutes**
 - 7.1 Directives**
 - 7.2 Le temps d'une joute**
 - 7.3 Échauffement**
 - 7.4 Réfection de la glace**
 - 7.5 Temps d'arrêt**
 - 7.6 Bris de cadran**
 - 7.7 Poignée de main**
 - 7.8 Refus de se présenter**
 - 7.9 Directives spécifiques**
- 8. Intervenants**
 - 8.1 Les Équipes**
 - 8.2 Les Joueurs et Joueurs affiliés (Hockey Québec)**
 - 8.3 Les Entraîneurs**
 - 8.4 Les Arbitres**
 - 8.5 Les Marqueurs et Chronomètres**
- 9. Statistiques**
- 10. Discipline et comité de discipline**
- 11. Amendes**
- 12. Plaintes**
- 13. Tournois**
- 14. Éliminatoires**
- 15. Calendrier des activités**
 - 15.1 Hors-Concours**
 - 15.2 Début de saison**
 - 15.3 Fin de la saison**
 - 15.4 Séries éliminatoires**
 - 15.5 Championnats Régionaux**
 - 15.6 Championnats Inter-Régionaux**
 - 15.7 Championnats Provinciaux**
- 16. Tableau des âges.**

1. FRANC JEU

Lorsqu'un match de tournoi, de séries éliminatoires ou de championnats provinciaux se conclut par un pointage égal entre les deux équipes en présence, le match se prolonge automatiquement même si une seule des deux formations qui s'affrontent a conservé son point Franc Jeu. Cependant, dans cette éventualité, cette dernière jouira d'une supériorité numérique (quatre contre trois) pendant les cinq premières minutes de cette prolongation, après quoi, s'il n'y a pas eu but, les équipes évolueront à force égale.

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

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

Lorsqu'une équipe ne se présente pas pour un match, elle perd son point Franc Jeu.

Le résultat des points Franc Jeu en saison régulière sera considéré pour les matchs des séries éliminatoires.

Résultat des points Franc Jeu :

| <u>% obtenu en saison régulière</u> | <u>Nombre de minutes de punitions (Début de match)</u> |
|--|---|
| <u>100 à 90 %</u> | <u>0 minute</u> |
| <u>89.99 à 80 %</u> | <u>1 minute</u> |
| <u>79.99 à 70 %</u> | <u>2 minutes</u> |
| <u>69.99 à 60 %</u> | <u>3 minutes</u> |
| <u>59.99% à 50 %</u> | <u>4 minutes</u> |
| <u>49.99 % et moins</u> | <u>5 minutes</u> |

Explication des points Franc Jeu pour les séries éliminatoires.

À la fin de la saison régulière le pourcentage des points Franc Jeu sera calculé pour chaque équipe et selon le pourcentage obtenu un nombre de minutes seront allouées à chacune de équipes au début de chaque match.

Pour chaque match des séries le tableau **Résultat des points Franc Jeu** sera mis en application, les finales comprises.

Si l'équipe A termine la saison avec un pourcentage de 85%, alors 1 minute de punition lui sera allouée en début de chaque match.

Si l'équipe B termine la saison avec un pourcentage de 65%, alors 3 minutes de punition lui sera allouées en début de chaque match.

Lors d'une rencontre entre les équipes A et B, le différentiel entre le 3 minutes de l'équipe B et 1 minute de l'équipe A, aura comme effet que l'équipe B débutera le match avec un joueur en moins pour les 2 premières minutes de la rencontre. Les 2 minutes devront se purger au complet même s'il y avait un ou plusieurs buts de marquer par l'équipe A.

Un joueur de l'équipe B devra se trouver au banc des punitions durant ces 2 minutes. Cependant à chaque arrêt de jeu, s'il y a changement de joueur sur la glace il pourra également y avoir changement de joueur au banc des punitions et cela sans retarder le jeu.

De plus advenant qu'un bail soit disponible dans le tableau d'une série alors il sera accordé à l'équipe ayant eu le meilleur pourcentage de points Franc Jeu. Si plusieurs équipes ont le même pourcentage un tirage au sort aura lieu.

La grille officielle de Franc-Jeu

| Division | Points Franc Jeu Minutes de punitions | Point |
|-----------------|--|--------------|
| NOVICE | 8 minutes et moins | 1 |
| ATOME | 10 minutes et moins | 1 |
| PEE-WEE | 12 minutes et moins | 1 |
| BANTAM | 16 minutes et moins | 1 |
| MIDGET | 20 minutes et moins | 1 |
| JUNIOR | 22 minutes et moins | 1 |
| | FÉMININ | |
| ATOME | 10 minutes et moins | 1 |
| PEE-WEE | 12 minutes et moins | 1 |
| BANTAM | 16 minutes et moins | 1 |
| MIDGET | 20 minutes et moins | 1 |
| JUNIOR | 22 minutes et moins | 1 |

2. CLASSIFICATION

Voir livre de Règlements administratifs de Hockey Québec.
www.hockey.qc.ca

3. RÉGISTRATION

Chacune des organisations est responsable de la registration de ses équipes.
Les listes de joueurs devront être approuvées par le registraire de la région.

4. DÉROGATIONS

SOUSCLASSEMENT :

Toutes les demandes devront être envoyées au commissaire et devront être approuvées par le C.A. de Hockey Mauricie.

Un papier du médecin est obligatoire.

La raison d'une demande est un joueur ne pouvant évoluer dans sa catégorie dû à un handicap physique. (Papier médical)

Un joueur sous classé doit jouer dans la classe B de la catégorie inférieure.

Aucun joueur d'âge Midget ne peut être sous classé à la catégorie Bantam, sauf pour un gardien de but.

Aucune dérogation (sous classement) ne sera accordée pour un joueur Junior à Midget.

SURCLASSEMENT :

Pour un joueur, la signature des parents et l'accord de l'organisation sont obligatoires.

Un joueur provenant de la MAHG peut être surclassé dans la catégorie Novice B mais pas au Novice C.

5. COTISATIONS

Chacune des équipes devra cotiser la somme fixée par le trésorier de Hockey Mauricie.

La date limite sera déterminée également par le trésorier de la ligue.

6. CÉDULES

6.1 Pré-Saison et Hors-Concours.

Pour les joutes pré saison, l'équipe qui reçoit, doit compléter le formulaire approprié et le faire parvenir au commissaire. Cependant lorsqu'une équipe reçoit ou visite une équipe d'une autre ligue, elle doit recevoir la permission de commissaire en utilisant le formulaire approprié.

Pour les joutes hors-concours, l'équipe doit également recevoir la permission du commissaire en utilisant le formulaire approprié.

En tout temps la feuille de pointage doit être acheminée au statisticien.

6.2 Divisions

NORD-EST:

Cap de la Madeleine
Grand-Mère / St-Georges
La Tuque
Normandie
Ste-Anne / St-Marc
St-Boniface
St-Louis de France
Shawinigan
Shawinigan-Sud

SUD-OUEST:

Bécancour
Louiseville
Nicolet
Trois-Rivières
Trois-Rivières-Ouest

Les divisions seront appliquées dans les catégories, Novice, Atome et Pee-Wee.
Pour les catégories Bantam, Midget et Junior, il y aura 1 division.

6.3 Changements à la Cédule.

Toute demande pour un changement de joute en saison régulière, devra être faite en accord avec les 2 organisations dans les 72 heures suivant la demande à moins d'entente entre les 2 organisations. Vous devez justifier sur le formulaire la raison du changement. Le formulaire devra être acheminé au statisticien.

Dans le cas de litige, le commissaire prendra la décision finale. Le changement de joute doit être confirmé par le coordonnateur de l'équipe locale et envoyé au statisticien.

En saison régulière, division Junior et Midget, des matchs pourront se jouer en semaine.

6.4 Ajout ou retrait d'une équipe.

Lorsqu'une cédule est complétée et qu'une organisation désire ajouter ou retirer une équipe, il en coûtera \$500.00 à l'organisation qui en fait la demande.

7. JOUTES

7.1 Directives

L'équipe visiteuse devra se présenter à la joute au moins 30 minutes avant l'heure cédulée et l'organisation locale devra mettre une chambre adéquate à la disposition de l'équipe visiteuse.

Si après 15 minutes de l'heure cédulée une équipe ne se présente pas avec le nombre de joueurs minimum, elle perdra la partie par défaut et le cas sera référé au commissaire.

7.2 Le temps des joutes.

Double lettre BB-CC

Pee-Wee, Bantam et Midget.

3 périodes de 12 minutes chronométrées (joute à finir)

Atome.

2 périodes de 15 minutes chronométrées et le temps de la troisième période sera déterminé en calculant le temps restant moins deux (2) minutes. La période ne sera pas chronométrée sauf les deux dernières minutes.

Simple lettre A-B-C

Pour les catégories Novice, Atome et Pee-Wee : 2 périodes de 15 minutes chronométrées et le temps de la troisième période sera déterminé en calculant le temps restant moins deux (2) minutes. La période ne sera pas chronométrée sauf les deux dernières minutes.

Pour les catégories Bantam, Midget et Junior : 2 périodes de 12 minutes chronométrées et le temps de la troisième période sera déterminé en calculant le temps restant moins deux (2) minutes. La période ne sera pas chronométrée sauf les deux dernières minutes.

Au début de la 3^e période s'il y a une différence de 5 buts la période ne sera pas chronométrée et cela jusqu'à la fin du match.

(Le temps pour un match est de 80 Minutes)

Note : Lorsqu'il y aura une différence de 7 buts, le chronométrateur devra afficher 1 à 0 au tableau et cela jusqu'à la fin de la joute.
Pendant il continue à indiquer le pointage réel sur la feuille de pointage.

7.3 Échauffement

Les équipes pourront profiter de la patinoire avant l'heure cédulée et cela sans la présence des officiels.

Les entraîneurs sont responsables de la discipline de leurs joueurs durant cette période d'échauffement.

Trois minutes d'échauffement débiteront à partir de l'heure cédulée pour la joute.

Ces trois minutes sont incluses dans les 80 minutes de la joute.

7.4 Réfection de la glace

Dans les catégories : Novice, Atome et Pee-Wee (Simple et double lettre), après la deuxième période de chaque joute.

Dans les catégories : Bantam, Midget et Junior, à toutes les 2 périodes. (Simple et double lettre)

Note : Sauf selon les directives des arénas.

Personne, incluant les officiels, n'a le droit de se rendre sur la patinoire avant le retrait de la resurfaceuse et que les portes soient fermées.

7.5 Temps d'arrêt

Aucun temps d'arrêt ne peut être accordé.

7.6 Bris de cadran

En cas de bris du cadran qui indique le temps chronométré de la joute, le temps de la première et deuxième période sera de 20 minutes chacune et pour la troisième période le temps restant pour atteindre 80 minutes.

Le temps des punitions sera : 3 minutes (au lieu de 2 min. chronométrées)

8 minutes (au lieu de 5 min. chronométrées)

15 minutes (au lieu de 10 min. chronométrées)

7.7 Poignée de main après un match.

Les joueurs gardent leurs gants pour se donner la main, se croisant simplement comme par le passé, mais en y allant d'un contact de gant à gant. Nous insistons sur le fait que la traditionnelle poignée de mains ne doit en aucun cas être éliminée du déroulement d'un match en raison de l'importance des valeurs qu'elle inculque aux jeunes joueuses et joueurs du Québec.

7.8 Refus de se présenter

Toute équipe qui ne veut pas se présenter à une joute, sous quelques prétextes que se soient, les entraîneurs seront suspendus immédiatement et le dossier sera référé au comité de discipline de la région.

8. INTERVENANTS

8.1 Les Équipes.

Le nombre de joueurs d'une équipe de classe "BB" doit être égal ou supérieur au nombre de joueurs d'une équipe de classe "CC"

La même règle s'applique pour les équipes de classe "A", "B" et "C"

*Nouveau : Cependant il sera permis à une équipe d'avoir un écart de plus ou moins 1 joueur entre les équipes de classe A et B ou entre une équipe de classe B et C. (HQ 4.2.1 B)

Le nombre de joueurs minimum par équipe.

Si ce nombre de joueurs n'est pas respecté pour un match, alors l'équipe fautive perdra par défaut

| | BB | CC | A | B | C |
|------------|--------|--------|-------|-------|-------|
| NOVICE | N/D | N/D | 8 + 1 | 8 + 1 | 8 + 1 |
| ATOME | 10 + 1 | 10+1 | 8 + 1 | 8 + 1 | 8 + 1 |
| PEE-WEE | 10 + 1 | 10 + 1 | 8 + 1 | 8 + 1 | N/D |
| BANTAM | 10+ 1 | 10 + 1 | 8 + 1 | 8 + 1 | N/D |
| MIDGET | 10+ 1 | 10+1 | 8 + 1 | 8 + 1 | N/D |
| JUNIOR *A* | N/D | N/D | 8 + 1 | 8 + 1 | N/D |

Uniformité des costumes

Toutes les équipes devront observer l'uniformité des costumes pour tous les joueurs, incluant les gardiens de but. Il s'agit de la couleur des chandails et des bas. **Les bas devront être identiques.**

La couleur pâle pour l'équipe locale et foncée pour l'équipe visiteuse .L'équipe locale doit changer de chandail s'il le faut.

Équipe dissoute

Si une équipe se retire après le début de la saison, les punitions demeurent au dossier individuel des joueurs et des équipes restantes. Une amende de \$500.00 sera imposée à l'organisation fautive.

8.2 Les Joueurs et Joueurs affiliés.

Les joueurs sont responsables de leur conduite et comportement à l'extérieur et à l'intérieur de l'aréna.

Aucun joueur affilié ne peut prendre part à un match si l'équipe aligne tous les joueurs Apparaissant sur l'enregistrement de l'équipe.

Exception : L'équipe qui n'a qu'un gardien de but sur sa formule d'enregistrement d'équipe pourra aligner un 2^e gardien de but provenant de ses joueurs affiliés. (HQ 5.6.6)

Tout joueur affilié peut être rappelé pour un maximum de 2 matchs consécutifs, excepté pour les séries éliminatoires, les tournois et les Championnats. (Ne s'applique pas au hockey féminin)

Nombre de joueurs affiliés permis : Novice et Atome: 8

: Pee-Wee, Bantam, Midget et Junior: 11

8.3 Les Entraîneurs

L'entraîneur doit s'assurer que tous les joueurs ont quitté la chambre avant de la quitter lui-même.

La chambre doit être propre et libre 30 minutes après la fin de la joute.

L'entraîneur est responsable de la conduite de son équipe à l'intérieur et à l'extérieur de l'aréna. L'entraîneur doit posséder les qualifications requises ainsi que les cours de santé sécurité. (obligatoires)

8.4 Les Arbitres

L'organisation qui reçoit devra mettre un local adéquat à leur disposition.

Elle devra également assurer la sécurité des officiels.

Personne ne sera admis dans le local des arbitres sans en avoir reçu la permission.

8.5 Marqueurs et Chronométrateurs

L'organisation qui reçoit, a la responsabilité de fournir le marqueur et chronométrateur.

Le marqueur doit remplir lisiblement et correctement la feuille de pointage et en faire la distribution.

Le chronométrateur doit s'assurer que le temps prévu pour une joute soit respecté.

9. STATISTIQUES

Tous les résultats de match de saison régulière devront être envoyés en complétant le formulaire prévu à cet effet. **L'organisation locale a la responsabilité d'envoyer tous les résultats avant le MARDI à 23h59 suivant la fin de semaine des joutes.** Pour le non respect une amende de \$10.00 sera imposée à l'organisation.

Toutes les feuilles de joutes devront être acheminées au plus tard le jeudi suivant la fin de semaine des joutes. Feuille de pointage (copie blanche) et les 2 feuilles d'alignements

Faire parvenir à :

Cindy Raiche, statisticienne.

Pour le non respect une amende de \$10.00 sera imposée à l'organisation.

S'il y a rapport de l'arbitre, envoyer au commissaire par fax ou courriel (délai de 48 heures) et poster la feuille verte pour réception au plus tard le jeudi suivant la fin de semaine des joutes.

Pour le non respect une amende de \$10.00 sera imposée à l'organisation.

Note : No. de fax pour envoyer un rapport d'arbitre : 819-373-1533

10. DISCIPLINE

SAISON 2011-2012

GUIDE D'UTILISATION POUR LES CODES DE PUNITION

| # | Catégories d'infractions | Code de punition | 1 ^{re} offense | 2 ^e offense | 3 ^e offense |
|----|--|---|---------------------------------|--------------------------------------|---------------------------------|
| 1 | Instigateur (+ note 1) | A 4 | 2 matchs | 4 matchs+CD | IND + CD |
| 2 | Agresseur (+ note 1) | A 1 | 2 matchs | 4 matchs+CD | IND + CD |
| 3 | 3 ^e homme (pacificateur) | D 7 | 2 matchs | 4 matchs+CD | IND + CD |
| 4 | Premier joueur à quitter le banc lors d'une bataille qui ne se bat pas. | A8 + A8 + D8 | 2 matchs | 4 matchs+CD | IND + CD |
| 5 | 3 ^e homme (avec bataille) | D7 + B2/D2 | 4 matchs | 8 matchs | IND + CD |
| 6 | Premier joueur à quitter le banc lors d'une bataille qui se bat. | A8 + A8 + D8 + B2/D2 | 4 matchs | 8 matchs | IND + CD |
| 7 | Bataille | B2/D2 ou B3/D3 | 2 matchs | 4 matchs | IND + CD |
| | Pour les catégories 1 à 7 (incl.) | Si dans le dernier 5 min. ou en supplémentaire | Joueur + 1 match | Joueur + 2 matchs | IND + CD |
| | | | Entraîneur Avertissement | Entraîneur : 1 match | Entraîneur : 1 match |
| | Pour les catégories 1 à 6 (incl.) les infractions A4-A1-D7-D8 se cumulent ensemble. | | | | |
| | Les infractions pour Bataille B2/D2 ou B3/D3 se cumulent séparément de A4-A1-D7-D8 | | | | |
| 8 | Mise en échec par derrières | Mineure : A40/D40 | 1 Match | 2 Matchs | IND + CD |
| | Pour la catégorie 8, les mineures et les majeures se cumulent séparément | Majeure : B40/D40 | 2 Matchs | 4 Matchs | IND + CD |
| 9 | Coup à la tête | Majeure: B48/D48 | 2 matchs | 4 matchs | IND + CD |
| 10 | Toutes les autres extrêmes inconduites et les inconduites grossières. | D-.... (toutes sauf D2-D7-D8-D40-D48) | Joueur = 1 match | Joueur = 2 match | Joueur = IND + CD |
| | | | Responsable d'équipe = 2 matchs | Responsable d'équipe = 4 matchs + CD | Responsable d'équipe = IND + CD |
| 11 | Toutes les punitions de match | E- ... (toutes) | 3 matchs minimum + CD | 3 matchs minimum + CD | IND + CD |

Note 1 : Les punitions pour instigateur (A4) et agresseur (A1) sont toujours accompagnées d'une punition pour bataille (B2/D2 ou B3/D3).

Note 2 : Toutes les sanctions indiquées dans ce tableau sont automatiques et sans droit d'appel (sauf l'exception prévue à 11.4.c)

Note 3 : À sa discrétion, le comité de discipline **de ligue**, Régional ou Provincial peut, selon le cas, augmenter la sanction automatique prévue.

Note 4 : Dans le tableau, la mention * Ind. + CD * signifie que le membre est suspendu indéfiniment jusqu'à ce que le Comité de discipline concerné rende décision et il doit le faire dans les 15 jours calendrier suivant la réception de dossier (réf 11.5 e) .

COMITÉ DE DISCIPLINE.

Un comité composé de 3 personnes sera formé et se comité verra à se pencher sur les événements dont le commissaire jugera nécessaire.

11. AMENDES

Absence à une joute = \$200.00

Nombre de joueurs en bas du minimum requis = \$50.00

Retard à une Joute = \$50.00

(C'est-à-dire ne pas avoir le nombre minimum de joueurs pour débiter une joute)

Feuille de pointage incomplète = \$ 10.00

Résultats qui ne sont pas reçus dans le délai prévu = \$ 10.00

Feuilles de matchs (copie blanche) et feuilles d'alignement reçues en retard = \$10.00

Rapport d'arbitre (copie verte) reçu en retard = \$10.00

Ne pas utiliser la feuille d'alignement de la ligue = \$ 10.00

Équipe dissoute = \$500.00 (si une nouvelle cédule doit être émise)

Équipe dissoute = \$250.00 (s'il n'est pas nécessaire de refaire la cédule)

Non-respect des échéanciers fixés par la ligue = \$50.00

Aucune participation à un tournoi Régional = Le cas référé au Comité de Discipline de la Région

12. PLAINTES

Toute plainte ou rapport concernant une organisation, un membre ou un arbitre devra obligatoirement être acheminé au commissaire dans les 7 (sept) jours suivant l'événement. Une formule de rapport d'événement est disponible à votre hockey mineur, elle devra être complétée et également signée par le Président de votre Organisation. Cette formule devra être envoyée au commissaire par le Président de votre Organisation.

13. TOURNOI

Un maximum de 4 Tournois par équipe.

Obligatoirement 1 tournoi régional par équipe (masculine et féminine) sauf les équipes novices qui doivent participer à 2 tournois en région. Toutes les équipes doivent être disponibles pour les séries éliminatoires. Seule une raison majeure peut amener un changement de parties en séries. Un tournoi n'est pas considéré comme une raison majeure.

Dans les catégories Atome, Pee-Wee, Bantam, Midget et Junior, un 4^e permis de tournoi pourrait être accordé pour un tournoi en Mauricie seulement. Le 4^e tournoi sera autorisé par son organisation. Pour ce qui est du Novice, Hockey Québec autorise seulement 3 tournois.

Aucun tournoi ne peut être accordé pendant les séries éliminatoires, les Championnats Régionaux, Interrégionaux et Provinciaux.

14. ÉLIMINATOIRES

Les séries éliminatoires amènent aux Championnats Régionaux.

Au simple lettre les séries se joueront dans chacune des divisions et les gagnants des finales se rencontreront aux Championnats Régionaux. Dans les catégories Bantam, Midget et Junior les divisions prendront place pour les séries.

Pour le double lettre les 2 équipes finalistes se rencontreront aux Championnats Régionaux.

Note : Le Franc Jeu aura un impact sur le début de chaque joute des séries selon le résultat des points obtenus en saison régulière. (Voir Franc Jeu)

15. CALENDRIER DES ACTIVITÉS

Voir le site de Hockey Mauricie

16. TABLEAU DES ÂGES

www.hockey.qc.ca