

## Livre des règlements

**Message important : Veuillez lire le présent livre des règlements avant de vous inscrire. L'ignorance de son contenu ne peut être évoqué pour contester une décision de la ligue. De plus, la ligue ne peut être tenue responsable d'aucune façon en cas de blessure, suspension et exclusion de la ligue. Gardez à l'esprit que c'est une ligue amicale et que le jeu rude et violent ne sera pas toléré. Merci de votre collaboration!**

### Section 1

#### Standards d'une partie

##### 1.1 Équipement

1.1.1 Obligatoire : casque attaché, souliers de course, chandail d'équipe numéroté, short ou pantalon sportif. Aucun jeans et aucune lunette de soleil ne seront tolérés durant la partie. Les bâtons doivent être munis d'une palette de plastique obligatoirement. Les bâtons «one-piece», Abs, composite, graphite, aluminium et bois sont interdits.

1.1.2 Un équipement supplémentaire est fortement recommandé pour des raisons de sécurité personnelle (lunettes protectrices, gants, protège-tibia, coquille de protection, etc.). Un joueur sans protection adéquate ne peut demander de sanctionner un joueur qui le blesse involontairement.

1.1.3 Équipement obligatoire pour le gardien : jambière, casque, mitaine, bloqueur, plastron, bâton, culotte et chandail de hockey.

1.1.4 Les joueurs qui ne se conforment pas aux règlements concernant l'équipement obligatoire ne peuvent être admis sur la surface de jeu.

##### 1.2 Chandails (joueurs et gardiens)

1.2.1 Chaque joueur doit obligatoirement porter le chandail de la même couleur que son équipe et ayant un numéro dans le dos.

1.2.2 Chaque équipe doit nommer un capitaine. Le port du «C» n'est pas obligatoire. Le capitaine est le seul autorisé à discuter avec l'arbitre.

1.2.3 Un joueur possédant un chandail qui contrevient à une situation nommée ci-haut pourrait se voir décerner une punition de 1 minute. La ligue se réserve le droit de refuser un chandail qu'elle juge non conforme. La ligue sera plus tolérante pour les joueurs remplaçants.

1.2.4 Dans le cas du gardien de but, il doit porter un chandail de hockey de son choix par-dessus son équipement.

**\*\* Les équipes auront jusqu'à la semaine 3 pour se procurer les chandails réglementaires sans se voir pénaliser\*\***

### **1.3 Composition d'une équipe**

1.3.1 Catégorie 3 contre 3 : Les équipes sont composées d'un minimum de 3 joueurs et 1 gardien. Catégorie 4 contre 4 : Les équipes sont composées d'un minimum de 4 joueurs et un gardien.

1.3.2 Catégorie 3 contre 3 : Une équipe peut aligner un maximum de 10 joueurs à une partie incluant le gardien. Catégorie 4 contre 4 : Une équipe peut aligner un maximum de 13 joueurs à une partie incluant le gardien.

1.3.3 Les joueurs doivent s'inscrire avant la date limite d'inscription et payer le montant du premier versement pour être admis sur la surface de jeu.

1.3.4 Une équipe qui joue avec un nombre réduit de joueurs ne peut pas invoquer cette raison pour éviter des pénalités. L'équipe qui n'aura pas suffisamment de joueurs sur le jeu et sur banc des punitions sera pénalisée. L'équipe adverse pourra ajouter un joueur de plus par pénalité pour cette période, mais devra écouter les arbitres et le marqueur pour signifier la fin de la période et la sortie de ce joueur additionnel. Dans le 3 contre 3, il ne sera pas possible de descendre en dessous de 2 joueurs, donc la période de pénalité se jouera 4 contre 2 et ainsi de suite. Dans le 4 contre 4, il ne sera pas possible de descendre en dessous de 3 joueurs, donc la période de pénalité se jouera 5 contre 3 et ainsi de suite.

### **1.4 Temps de la partie en saison régulière**

1.4.1 Une partie est composée de trois périodes de dix (10) minutes à temps arrêté.

1.4.2 Une minute trente secondes (1m30s) de repos est accordée entre les périodes.

1.4.3 La durée du réchauffement est de trois (3) minutes.

1.5.4 Prolongation de cinq (5) minutes à temps continu à 3 contre 3 et la fusillade. Prolongation se jouera à 3 contre 3 pour la soirée du 4 contre 4.

1.4.5 Un (1) temps d'arrêt par équipe sera accordé durant la partie d'une durée de 60 secondes.

1.4.6 Les trois dernières minutes du match seront à temps continu s'il y a un écart de 5 buts et plus. Le temps est continu dès qu'il y a un écart de 10 buts et plus.

### **1.5 Temps de la partie en séries éliminatoires**

1.5.1 Une partie est composée de trois périodes de dix (10) minutes à temps arrêté.

1.5.3 Une minute trente secondes (1m30s) de repos est accordée entre les périodes.

1.5.4 Prolongation de cinq (5) minutes à temps continu à 3 contre 3 et la fusillade. Prolongation se jouera à 3 contre 3 pour la soirée du 4 contre 4.

1.5.5 La durée du réchauffement est de trois (3) minutes.

1.5.6 Les trois dernières minutes du match seront à temps continu s'il y a un écart de 5 buts et plus. Le temps est continu dès qu'il y a un écart de 10 buts et plus.

## **1.6 Joueurs et remplaçants**

1.6.1 Un joueur peut remplacer dans plusieurs équipes, pourvu qu'il n'a pas joué quatre (4) matchs avec une même équipe. Après quatre (4) matchs, le joueur est réputé régulier pour cette équipe.

1.6.2 Un joueur inscrit comme régulier n'a, en aucun cas, droit de jouer ou remplacer dans une autre équipe de sa catégorie.

1.6.3 La Ligue se réserve le droit de refuser un ou des remplaçants selon le cas.

1.6.4 Aucun frais ne sera exigé à l'équipe pour un joueur remplaçant.

## **1.7 Joueurs admissibles aux séries éliminatoires et remplaçants**

1.7.1 Les joueurs admissibles aux séries éliminatoires sont ceux ayant disputés un minimum de 4 matchs avec l'équipe en saison régulière, à l'exception du gardien de but qui peut être remplacé en cas de raisons importantes.

1.7.2 Les équipes qui ont plusieurs gardiens-joueurs peuvent choisir le gardien qui disputera les séries. Si le gardien veut être joueur en série, il doit avoir disputé 4 matchs en saison régulière, dont la moitié, en tant que joueur (2 matchs).

## **1.8 Inadmissibilité d'un joueur**

1.8.1 Un joueur qui est en retard ne pourra pas prendre part au match s'il arrive alors que la 3<sup>e</sup> période est commencée.

1.8.2 Un joueur ne peut prendre part à la partie s'il est sous l'influence de drogues ou d'alcool. De plus, aucune des substances mentionnées ci-haut ne peut être consommée sur tout le terrain de l'école et à l'intérieur de la bâtisse.

1.8.3 Un officiel peut expulser un joueur d'une rencontre si le comportement de celui-ci porte à croire qu'il est sous l'influence de drogues ou d'alcool.

## **1.9 Fusillades**

1.9.1 Il y aura une prolongation de 5 minutes à temps continu à 3 contre 3 en cas d'égalité après la 3<sup>e</sup> période en saison régulière. Une fusillade suivra si l'égalité persiste, les équipes envoient 3 joueurs prendre part à la fusillade. Si l'égalité persiste, un joueur par équipe à tour de rôle. Un joueur peut se présenter une deuxième fois si et seulement si tous les autres joueurs de l'équipe ont tiré une première fois.

1.9.2 Un joueur peut se présenter une deuxième fois si et seulement si tous les autres joueurs de l'équipe ont tiré une première fois.

1.9.3 En série éliminatoire, en cas d'égalité après la 3<sup>e</sup> période, il y a une période de 5 minutes de prolongation à 3 contre 3 et s'il y a toujours égalité, une fusillade.

1.9.4 En cas de défaite en prolongation ou en fusillade, l'équipe perdante se verra néanmoins allouer un point à sa fiche.

1.9.5 Un tirage au sort aura lieu pour choisir quelle équipe procédera au premier lancer.

## **1.11 Suspensions et exclusion de la ligue**

1.11.1 La ligue de hockey cosom intérieur se réserve le droit de suspendre ou d'expulser un joueur ou une équipe de la ligue pour manquement grave à la réglementation. Veuillez noter qu'aucun remboursement ne sera accordé lors d'une suspension ou exclusion de la ligue

1.11.2 Un joueur suspendu évoluant sous une fausse identité se verra exclu de la ligue et l'équipe en question perdra par défaut la partie jouée. Pour vous assurer de la validité d'un joueur, veuillez vérifier sur le site internet s'il n'est pas suspendu ou exclu.

1.11.3 Les sanctions disciplinaires seront appliquées selon le Livre des règlements et peuvent augmenter selon la gravité des gestes ou les antécédents des joueurs fautifs.

1.11.4 Dans le cas de récurrence de bagarre générale, une exclusion de la ligue sera octroyée à l'équipe ou aux équipes impliquées. Aucun remboursement ne sera accordé.

1.11.5 Aucun appel sur les décisions finales.

## **1.12 Spectateurs**

1.12.1 Les spectateurs ne sont pas autorisés à discuter des décisions avec les arbitres. Ils ne sont pas autorisés à déranger le personnel au travail.

1.12.2 Les spectateurs ne sont jamais autorisés sur la surface de jeu dans le cas contraire une pénalité mineure sera accordée à l'équipe fautive.

1.12.3 Si un de vos spectateurs est impliqué dans une escarmouche avec des joueurs adverses ou critique les décisions des officiels durant la partie, l'équipe fautive recevra une pénalité mineure. Le spectateur doit être clairement désigné comme un partisan de l'équipe fautive pour que la sanction soit valable. Dans le cas contraire, les responsables de la ligue vont expulser le spectateur en question.

1.12.4 Les spectateurs ne sont pas autorisés se déplacer librement dans l'école, ils doivent rester sur l'étage du gymnase en tout temps.

1.12.5 L'équipe est responsable de ses spectateurs en cas de bris, vols ou vandalismes. L'équipe devra défrayer les frais exigés par l'école dans ces situations.

1.12.6 Les enfants mineurs ne sont pas admis dans l'école à moins qu'ils soient accompagnés d'une personne responsable et suffisamment âgée pour les garder le temps de vos matchs.

### 1.13 Bris d'égalité (pour le classement pour les séries)

1.13.1 Pour départager une égalité, la ligue prend en premier lieu le nombre de victoires suivi du différentiel de buts et pour finir la fiche entre les deux équipes.

## Section 2

### Pendant la partie

#### 2.1 Alignement officiel

2.1.1 Au début de chaque partie, le capitaine de chaque équipe aura la responsabilité de divulguer l'alignement de son équipe au marqueur officiel sur la feuille de match. Les feuilles de match sont disponibles à chaque début de match. Dans le cas où l'alignement n'est pas à jour, l'équipe fautive pourrait recevoir une pénalité mineure.

#### 2.2 Début du match

2.2.1 Chaque équipe a la responsabilité de se présenter à l'heure du match et d'aligner un minimum de 4 joueurs incluant le gardien dans le 3 contre 3 et de 5 joueurs incluant le gardien dans le 4 contre 4. Dans le cas d'une impossibilité à respecter cette réglementation, l'équipe fautive recevra :

Entre 0 et 5 minutes de retard : pénalité de 1 minute

Entre 5 et 10 minutes: une pénalité majeure de 5 minutes + perte du point franc-jeu

Plus de 10 minutes : défaite par forfait (5 à 0) + perte du point franc-jeu

N.B :

1<sup>er</sup> match forfait : 1<sup>er</sup> avertissement

2<sup>e</sup> match forfait : exclusion de la ligue sans remboursement

2.2.2 Dans le cas où le gardien est en retard, l'équipe peut choisir de jouer à 4 joueurs sans gardien dans le 3 contre 3 et à 5 joueurs sans le gardien pour éviter la punition ou la défaite par défaut.

## **2.3 Comptabilisation des points:**

2.3.1 Un but ou une assistance doit compter comme un point dans le dossier du joueur. Pas plus d'une assistance ne peut être créditée sur un but. Une assistance doit être créditée à celui qui a touché à la balle, sans qu'un opposant prenne le **contrôle**, avant que le but ne soit compté.

## **2.4 Mise en jeu et perte de possession**

2.4.1 Il y a mise en jeu après chaque but au milieu du terrain.

2.4.2 Il y a perte de possession lorsque la balle sort du jeu. Il y a perte de possession lorsque la balle touche une personne ou un équipement, et ce même si la balle revient en jeu. L'équipe adverse a 3 secondes pour relancer le jeu après le sifflet de l'arbitre à l'endroit où la balle est sortie (un des 4 coins du gymnase).

2.4.3 Il y a reprise du jeu à la ligne derrière le gardien lorsqu'une pénalité est annoncée. La reprise se fera dans la zone de l'équipe punie.

2.4.4 Il y a perte de possession lorsque le gardien arrête la balle en dehors de son demi-cercle (s'il ne touche pas le demi-cercle avec une partie de son corps). L'équipe en question a 3 secondes après le sifflet de l'arbitre pour relancer le jeu derrière son filet.

2.4.5 Il y a perte de possession lorsqu'un joueur reste immobile dans la zone du gardien (zone délimitée sur la surface). Les arbitres donneront des avertissements au joueur avant d'annoncer la perte de possession. Il y a refus d'un but si le joueur est dans la zone du gardien lorsqu'il marque.

2.4.6 La passe n'est pas obligatoire lors de la relance du jeu, un joueur peut tirer directement sur le gardien adverse.

2.4.7 Lors de la relance du jeu à la ligne derrière le gardien, le joueur adverse doit se trouver derrière la ligne blanche incluant son bâton.

2.4.8 Vous devez attendre le coup de sifflet pour relancer le jeu, dans le cas contraire, il y a perte de possession.

2.4.9 Il y a perte de possession dès que la balle est jouée plus haut que la hauteur des épaules. Il y a punition mineure si la balle est touchée plus haut que la hauteur des épaules.

2.4.10 Les passes avec la main ne sont pas acceptées et entraînent une perte de possession.

2.4.11 L'arbitre peut à tout moment arrêter le jeu, s'il juge que la sécurité des joueurs peut être compromise.

## **2.5 Temps d'arrêt**

2.5.1 Un temps d'arrêt de 60 secondes par équipe par partie est alloué. Si les équipes sont prêtes à reprendre le jeu, le temps d'arrêt sera refusé.

## **2.6 Tomber sur la balle**

2.6.1 Une pénalité mineure sera infligée à tout joueur, à l'exception du gardien de but, qui se laisse tomber sur la balle de façon délibérée ou qui ramène la balle sous son poids, de quelque façon que ce soit, lorsque celui-ci se retrouve étendu ou dans une quelconque position sur la surface de jeu.

2.6.2 Une pénalité mineure doit être infligée à un gardien de but qui, de façon délibérée, tombe sur la balle, ramène la balle sous son poids lorsque la balle est derrière la ligne des buts, et que son corps se retrouve complètement en dehors de la zone du gardien.

## **2.7 Fair Play**

2.7.1 Le match est automatiquement arrêté lorsque l'écart est de 15 buts. Toutefois, le gymnase demeure à la disposition des deux équipes pour le temps restant.

## **2.8 Point franc-jeu**

Dans le but de maintenir une ambiance amicale dans la ligue, un point de franc-jeu est octroyé au classement. Chaque partie comptera dorénavant pour 2 point franc-jeu en plus des 3 points pour la victoire.

*Causes de perte du franc-jeu :*

2.8.1 Il y a perte d'un premier point franc-jeu lorsqu'une équipe a reçu 4 punitions mineures violentes (les punitions d'erreur de jeu ne sont pas comptabilisées).

2.8.2 Il y a perte du deuxième point franc-jeu dès qu'une punition d'extrême inconduite ou une expulsion du match est décernée à un joueur ou à l'équipe.

2.8.3 Il y a perte d'un point franc-jeu lorsqu'une équipe ne se présente pas au match et perd par forfait.

## **Section 3**

### **Les punitions**

MINEURE: 1 MINUTE À TEMPS ARRÊTÉ

DOUBLE MINEURE : 2 X 1 MINUTE

MAJEURE : 2 MINUTES PLEINES

MAJEURE + EXTRÊME INCONDUITE : 2 MINUTES + EXPULSION DE LA PARTIE (équivalent à 2 minutes + 5 minutes dans les statistiques)

Les pénalités sont à retardement. Lorsqu'il y a un joueur sur le banc des punitions et qu'un autre s'ajoute, la punition du deuxième commence à la fin du premier. Lorsqu'il y a punition simultanée des deux équipes pour la même raison, cette punition n'est pas à retardement et s'annule.

#### **3.1 Punition mineure (une minute continue)**

3.1.1 Accrochage

3.1.2 Retenu

3.1.3 Trébucher

3.1.4 Obstruction

3.1.5 Coup de bâton : Le joueur ne peut donner de coup de bâton franc et direct sur le bâton d'un autre joueur. Le joueur doit toucher à la palette du joueur adverse sinon le coup porté sera considéré comme un coup de bâton. Des petits coups en situation de bataille pour la balle sont tolérés.

3.1.6 Double échec

3.1.7 Pousser violemment l'adversaire pendant la partie ou après le coup de sifflet : rudesse

3.1.8 Contact léger près des murs : rudesse

3.1.9 Retarder le match : Immobiliser la balle sous son poids, geler la balle le long d'un mur, équipe incomplète lors du début du match.

3.1.10 Déplacement volontaire du filet : antisportif

3.1.11 Si une équipe vide son banc pour participer à une altercation, elle se verra décerner automatique une pénalité mineure violente au premier joueur sortant du banc, en plus des pénalités individuelles décerner aux joueurs qui participent activement à l'altercation.

3.1.12 Immobilisation de la balle derrière le filet par le gardien : retarder le match

**3.1.13 Spectateur sur la surface de jeu** (se référer à la section sur les spectateurs)

**3.1.14 Comportement antisportif** : Paroles irrespectueuses envers les joueurs ou les officiels, comportements ou gestes irrespectueux envers les joueurs ou les officiels. (La punition pour se rendre à une expulsion du match ou une suspension de match.)

**3.1.15 Rudesse** : La rudesse est un geste jugé excessif, volontaire et délibéré. Seuls les arbitres sont juges des situations.

**3.1.16 Bâton élevé** : Élever son bâton plus haut que ses propres épaules, dans l'objectif de toucher la balle. Avec ou sans contact avec la balle et qu'il y ait ou non des joueurs autour.

**3.1.17 Trop de joueur sur la surface de jeu** : Le joueur qui désire effectuer un changement doit être revenu au banc avant que son remplaçant puisse aller sur le jeu. Le joueur sortant doit être à une distance maximale d'un bâton du banc avant que l'autre joueur entre sur le jeu.

**NOTEZ–BIEN** : Tout joueur qui reçoit 3 punitions mineures violentes ou une punition d'extrême inconduite dans un même match sera automatiquement expulsé de la partie. Vous n'êtes en aucun cas autorisés à vous adresser aux officiels de la partie pendant ou après la partie, lorsque vous avez été expulsé, un non-respect de cette consigne entraîne une suspension minimale 1 match. Seul votre capitaine peut venir discuter à la fin du match en respectant le début du match suivant.

Tout joueur expulsé d'une partie, peu importe la raison, se doit de quitter le banc des joueurs. Le joueur expulsé ne peut pas regarder le restant de la partie, il doit rester dans les vestiaires ou quitter la bâtisse selon la décision de l'arbitre.

## **3.2 Double mineure (2 minutes)**

**3.2.1 Charger le gardien dans son demi-cercle**

**3.2.2 Rudesse excessive après le coup de sifflet**

**3.2.3 Antisportif** : Parole ou comportement irrespectueux malgré plusieurs avertissements demandant de cesser par les officiels.

## **3.3 Punition majeure et perte du point de franc-jeu (2 minutes continues)**

**3.3.1 Retard de plus de 5 minutes au match**

**3.3.2 Bâton élevé avec contact au visage** : Il y aura deux minutes continues pour le joueur fautif. Il est possible que les arbitres n'appliquent pas le règlement selon la situation. Ex: un joueur qui se jette par terre a plus de risque de blessure, il a alors une responsabilité.

## **3.4 Punition majeure + expulsion de la partie + perte du franc-jeu**

**3.4.1 Tentative de blesser et plaquage sévère près des murs**

3.4.2 Darder

3.4.3 Six pouces

3.4.4 Menace, intimidation et violence envers un autre joueur, les officiels, le marqueur ou un spectateur.

3.4.5 Trois punitions mineures violentes

3.4.6 Coup de tête, coup de genou, coup de coude ou coup de poing

3.4.7 Un comportement antisportif excessif (refus de se calmer, malgré l'ajout de punition supplémentaire à la première)

3.4.8 Coup à la tête

3.4.9 Le troisième homme dans une altercation se verra aussi expulser de la partie.

\*\*\*\*\* L'expulsion de la partie demeure à la discrétion des arbitres du match, toutefois cela n'empêche nullement une suspension décidée ultérieurement par les responsables de la ligue.\*\*\*\*\*

### **3.5 Exclusion de la ligue sans remboursement**

3.5.1 Récidive de bagarre générale

3.5.2 Menace, intimidation ou violence envers les officiels et dirigeants de la ligue

3.5.3 Vandalisme sur les biens de l'école ou de la ligue

3.5.4 Coup de tête ou utiliser son bâton comme une arme

3.5.5 Récidiviste de tentative de blesser ou de bagarre

3.5.6 Jouer sous une fausse identité alors que vous êtes suspendus

3.5.7 Vente ou consommation de produits dopants sur le territoire de l'école

TOUT COUP INTENTIONNEL PORTÉ À LA TÊTE SERA SANCTIONNÉ PAR UNE EXCLUSION DE LA LIGUE SANS REMBOURSEMENT ET CELA AFIN D'ASSURER UN ENVIRONNEMENT SÉCURITAIRE POUR NOS JOUEURS. (COUP DE COUDE, COUP DE BÂTON, COUP DE POING, TENTATIVE DE BLESSER)

### **3.6 Lancer de pénalité**

3.6.1 Fermer la main sur la balle dans la zone du gardien

3.6.2 Lancer son bâton en direction d'un joueur en possession de la balle

3.6.3 Commettre une infraction qui empêche un joueur de s'échapper ou tirer au but.

3.6.4 Immobiliser la balle sous son poids dans la zone du gardien.

## **Section 4**

### **Règlements hors-terrain**

4.1 **Le respect des lieux en tout temps.** Le matériel vandalisé par un joueur sera chargé à l'équipe. Le joueur sera expulsé et l'équipe devra lui demander de rembourser les frais, car toute l'équipe sera suspendue jusqu'au remboursement des frais ou jusqu'à ce que le paiement de la saison rembourse les frais à l'école. Nous vous rappelons que la LHCI gère des équipes et non des joueurs indépendants. Il est difficile pour nous de courir après un joueur dont nous n'avons aucune information personnelle telle que numéro de téléphone, adresse, etc.

4.2 **Décharge de responsabilité :** En acceptant de jouer dans la LHCI tout joueur accepte le contrat de décharge de responsabilité.

4.3 La LHCI n'est pas responsable des vols, donc n'apportez aucun objet de valeur. Cependant, le marqueur pourra garder votre portefeuille et clé pour vous dépanner. Il n'est pas garant des pertes et des vols d'objets comme il ne reste pas constamment assis à son poste.

4.4 Aucun joueur ou spectateur n'a l'autorisation de déranger la personne qui prend les statistiques et les arbitres. Tout joueur ou spectateur qui nuira à leur travail devra quitter le gymnase.

4.5 Si un ou des joueurs causent des problèmes (bataille, langage inconvenant, antisportif, rudesse, etc.) avant ou après un match, le joueur sera suspendu le match suivant (donc le match qu'il devait jouer si cela se produit avant et le prochain match si cela se produit après).

4.6 **Vestiaires :** Il est formellement interdit de se changer dans les corridors ou tout autre lieu autre que les vestiaires. Un joueur pris en sous-vêtements, torse nu, avec une serviette comme seul vêtement sera suspendue le match à jouer si cela se produit avant et le match suivant si cela se produit après le match. Si un joueur remplaçant est fautif, l'équipe devra choisir un joueur régulier pour purger la sanction.

4.7 **Procédures contre le vandalisme, voie de fait, blessure grave, etc. :** Nous vous rappelons que le vandalisme et les gestes causant de graves séquelles ne sont pas tolérés. Tout bris à l'équipement de la LHCI ou à l'école entraîne des amendes à l'équipe et d'une punition de jeu jusqu'à l'expulsion du joueur selon la gravité de la situation. Nous nous réservons le droit de contacter la police et d'aider toutes personnes voulant déposer une plainte officielle en cas de blessure majeure sur une personne.

**Politique de remboursement:**

Un remboursement est possible en cas d'annulation de notre part, le montant sera calculé au prorata du nombre de matchs restant à la saison.

**N.B. La ligue de Hockey cosom intérieur sera très sévère dans l'application de ses règlements. La sécurité de nos joueurs est notre priorité! La ligue de Hockey cosom intérieur se réserve le droit de modifier les présents règlements à tout moment et sans préavis, si elle le juge nécessaire. Si vous avez des suggestions ou des questions concernant le livre des règlements; veuillez nous contacter par courriel au [lhci@live.ca](mailto:lhci@live.ca).**