

# Hockey Rive Nord

## Règlement Officiel – 2019-20

# Hockey Rive Nord

## PRÉFACE

### Esprit Sportif

Hockey Rive Nord est une ligue récréative pour adulte dite amicale, tout en offrant un niveau de compétition relevée pour le calibre des joueurs en son sein.

La Ligue demande à ses joueurs de ne prendre part aux matchs que s'ils sont dans un bon état d'esprit sportif afin d'éviter les conflits et les altercations entre les équipes.

Il est primordial de venir à Hockey Rive Nord dans le seul et unique but de s'amuser.

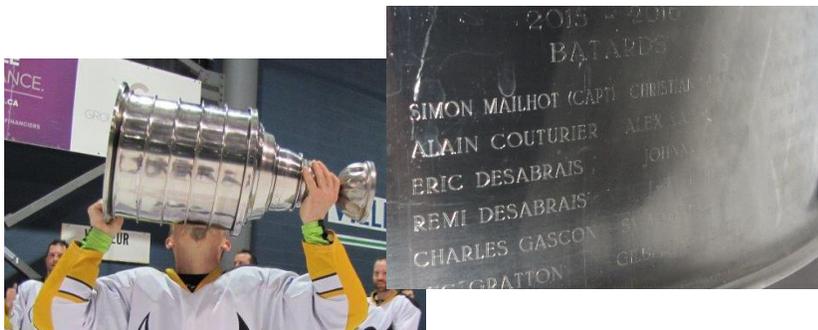
### Implication

Les joueurs sont partie prenante dans l'organisation et la réalisation de la levée de fonds avec la CLASSIQUE HIVERNALE DENIS-MAILHIOT, notre match extérieur au profit de la *Société de Recherche sur le Cancer*.



### La Coupe

Advenant que votre équipe remporte la COUPE DENIS, votre nom y sera à jamais inscrit.



## LES ÉQUIPES

BÂTARDS de Fabri Max

BIG FOOT de Jackson Assurance

BOUCANIERS

HABITANTS

HUSKIES

VIKINGS DES CONSTRUCTIONS DES

ILES

## HRN EN CHIFFRES

377 matchs de saison régulière

3828 buts

19 894 arrêts

Plus de douze joueurs ayant joué 100 matchs ou plus!

## TABLE DES MATIÈRES

Les Équipes.....	1
HRN en Chiffres .....	1
Préface .....	1
Esprit Sportif .....	1
Implication .....	1
La Coupe.....	1
1 – Général .....	3
2 – Paiement .....	4
3 – Alignement .....	5
4 – Agents Libres .....	7
5 – Déroulement du match .....	8
6 – Matches éliminatoire et compensatoires .....	10
7 – Pénalité et discipline .....	11
Mémorandum .....	14
Culture.....	14

## 1 – GÉNÉRAL

- 1.1** La Ligue, ses officiels, employés et ses membres ainsi que l'aréna et son personnel ne sont pas responsables des blessures, accidents ou vols qui pourraient survenir lors de la participation. Chaque joueur est conscient des risques inhérents qu'il y a à la pratique du hockey.
- 1.2** La Ligue se réserve le droit de modifier en tout temps un règlement pour le bien des équipes et le bon fonctionnement de la Ligue.
- 1.3** Chaque participant doit avoir un minimum de 18 ans. Une pièce d'identité peut être exigée.
- 1.4** Tout joueur, régulier ou Agent Libre, entraîneur ou Officiel, permet l'utilisation de son image, photographique ou vidéo, à des fins promotionnelles, sur tout média ou médium connu et à venir, sans aucune forme de rémunération ou contrepartie, et ce, sans préjudice.
- 1.5** Advenant une blessure, un incident ou tout événement avant, durant ou après les activités liées à la Ligue nécessitant une ambulance, aucun montant d'argent ne sera alloué ou remboursé par la Ligue au joueur nécessitant ce service.
- 1.6** Le port du casque avec protecteur facial (demi-visière type 4) fait partie de l'équipement obligatoire. La Ligue se dégage de toute responsabilité à cet égard. Il incombe au Capitaine de s'assurer que l'équipement obligatoire est porté par chacun des joueurs de son équipe. Un joueur ne portant pas de protecteur facial ne pourra participer aux activités de la Ligue.
- 1.7** La Ligue, par l'entremise de ses Officiels, se réserve le droit d'expulser toute équipe, tout joueur, entraîneur ou participant qui ne se conforme pas aux présentes ou qui nuit au bon fonctionnement de la Ligue, et ce, sans remboursement.
- 1.8** Tout joueur, équipe et/ou entraîneur qui cause un dommage, quel qu'il soit, à l'aréna et ses installations sera tenu responsable. Il devra réparer le dommage avant que cette personne ou équipe ne soit autorisée à participer de nouveau.  
**A** À défaut d'identifier la personne fautive, l'équipe entière sera suspendue sans remboursement.
- 1.9** Le joueur est responsable du chandail fournis par la Ligue, tant au niveau de la perte, dommage, vol ou tout autre risque encouru. Toute réparation du dit chandail est faite à sa charge, et dans le cas d'une destruction ou perte du chandail, une somme de 100\$ sera réclamé.  
**A** Le joueur est également tenu de bien entretenir le chandail, le laver à chaque match.  
**B** Il est interdit d'y apposer des autocollants ou autre élément décoratif sans la permission expresse de la Ligue.
- 1.10** Les joueurs Agents Libres sont présumés et reconnus avoir accepté les conditions et règlements de la Ligue en participant au match.

## 2 – PAIEMENT

- 2.1 Le tarif pour une saison, incluant les matchs éliminatoires, et advenant le cas, compensatoires et de 660\$ pour les patineurs, et 460\$ pour les gardiens.
- 2.2 La Ligue n'accepte que les transferts *Interac* au [info@hockeyrivenord.com](mailto:info@hockeyrivenord.com).
- 2.3 Le joueur sera officiellement inscrit uniquement lorsque le premier paiement sera encaissé.
- 2.4 La Ligue exige un paiement de 20\$ pour un Agent Libre.
- 2.5 Les Agents Libres doivent payer le frais au Capitaine de l'équipe **avant** le match.
- 2.6 Un joueur accusant un retard de paiement ne pourra participer à aucun match. Il ne pourra reprendre les activités qu'une fois le retard comblé.
- 2.7 Aucun remboursement en cas d'absence ou de suspension. Tout joueur qui ne pourra respecter les modalités de paiement sera expulsé immédiatement, sans remboursement.
  - A En cas de blessure grave qui forcerait l'abandon d'un joueur pour une période de trois (3) matchs et plus, un crédit de 15\$ par match subséquent sera octroyé. Ce crédit pourra être utilisé pour un paiement de saison en cours ou appliqué à une saison future. Un billet d'un médecin attestant l'incapacité à joueur peut être exigé, aux frais du joueur.
  - B Une période de grâce de trois (3) matchs est imposé à tout crédit émis par la Ligue
  - C Un crédit est ni transférable ni remboursable, et expire après 18 mois

## 3 – ALIGNEMENT

- 3.1** Une équipe doit présenter un alignement d'au maximum douze (12) joueurs, soit dix (10) patineurs et deux (2) gardiens.
- 3.2** Un minimum de six (6) joueurs, incluant le gardien, doit être présent au début de la rencontre, à défaut de quoi, le match sera déclaré par forfait, tel qu'indiqué par la **règle 5.13**
- 3.3** Lorsqu'une équipe ne peut se présenter à une partie et qu'elle doit annuler, elle doit aviser la Ligue 72 heures à l'avance. L'équipe adverse pourra utiliser les facilitées à sa guise, cependant, aucun arbitre, ni chronométreur, ne sera présent.
- A** Aucun remboursement dans une telle situation.
- B** À défaut d'informer la Ligue d'une annulation, le match sera perdu par forfait, tel qu'indiqué par la **règle 5.13**. Le match ne sera pas repris.
- 3.4** Avant le début de la rencontre, un alignement de l'équipe doit être remis au Marqueur-Officiel.
- A** L'alignement doit comprendre le nom complet et les numéros des joueurs qui participeront au match.
- B** Aucun changement ou substitution dans l'alignement n'est permis après le début de la rencontre.
- 3.5** Les Capitaines des équipes prenant part à un match éliminatoire doivent fournir à la Ligue l'alignement 48 heures avant la tenue du match.
- A** Un Agent Libre n'étant pas sur l'alignement remis à la Ligue ne pourra participer au match. De même, si aucun alignement n'est soumis, seuls les joueurs Réguliers seront admissibles à prendre part au match.
- B** Un remplacement d'urgence est permis avant le match éliminatoire. Le joueur remplaçant se doit alors d'être une cote inférieure au joueur qu'il remplace.
- 3.6** La Ligue fournit les chandails aux joueurs Agents Libres. Ils doivent être remis au Capitaine à la fin du match.
- 3.7** Un joueur régulier ne peut prendre part qu'aux matchs de l'équipe à laquelle il est assigné.
- A** Advenant une situation où seul un joueur régulier serait disponible, aucune statistique ne sera attribuée pour le match jouée. Il sera indiqué comme étant *Joueur Inconnu* sur la feuille de marque.
- B** Les joueurs des équipes éliminées sont éligibles à titre d'Agent Libres. Ils doivent se soumettre aux mêmes règles.
- 3.8** Un joueur régulier peut être échangé à une autre formation de la Ligue. Les joueurs échangés seront informés au moins trois (3) joueurs avant leur prochain match.
- 3.9** Tout équipe fautive d'aligner un joueur sous une fausse identité, suspendu ou considéré comme un joueur illégal, perdra automatiquement le match par forfait, tel qu'indiqué par la **règle 5.13**.

- 3.10** Aucune équipe ne pourra aligner un joueur ayant évolué au niveau de la LNH, LAH, ECHL, Europe, CHL, Semi-pro, Junior AAA, Universitaire ou autres ligues compétitives. Aucun joueur n'ayant fait partie d'une ligue Fournir AAA, AA, A ou Widget Espoir, AA, BB, ou CC depuis moins de dix (10) ans ne pourra participer aux activités de la Ligue, à moins de l'acceptation d'au moins trois (3) Capitaines, en plus d'être approuvé par le Président.
- 3.11** Un joueur qui ne répond pas aux critères d'alignement sera invité à quitter la Ligue, avec ou sans remboursement, à la discrétion de cette dernière.
- 3.12** Chaque joueur est classé selon le barème suivant :
- (1) Excellent; Domine le jeu
  - (2) Fort, légèrement moins dominant
  - (3) Bon, haut sens du jeu sans dominer
  - (4) Moyen, Sans produire à chaque match mais capable de se faire valoir
  - (5) Modéré, Capable de faire certains jeux à l'occasion
  - (6) Limité, limité aux jeux simples mais efficaces.
- 3.13** Chaque équipe devra présenter un alignement totalisant 31 à 33, en fonction des forces et faiblesses de chaque joueur de l'équipe.

## 4 – AGENTS LIBRES

- 4.1** Les Agents Libres se doivent d'être d'un calibre similaire ou à la baisse par rapport aux joueurs qu'ils remplacent. Il en est de la responsabilité du Capitaine.
- A** Un joueur suspendu doit être remplacé par un Agent Libre d'une cote inférieure.
- 4.2** Advenant qu'un grand écart est notable entre l'Agent Libre et le Joueur Régulier qu'il remplace :
- A** Un avertissement sera émis par la Ligue.
- B** En cas de récidive, le match sera forfait, tel qu'indiqué par la **règle 5.13**.
- 4.3** Un joueur Agent Libres doit avoir joué trois (3) matchs au préalable pour être éligible aux matchs éliminatoires.
- A** Le préalable est d'un (1) match pour un Gardien.
- 4.4** Chaque Agent Libre doit être coté conformément à la **règle 3.12**.
- 4.5** Un Agent Libre ne peut remplacer qu'un Joueur Régulier de même Cote ou supérieur à lui.
- 4.6** Les Équipes ne peuvent compenser leurs Agents Libre en affaiblissant l'un pour améliorer un autre.  
Exemple : Une Équipe a deux absents, soit un Calibre (4) et un Calibre (2). Le Capitaine ne peut remplacer ces joueurs par un Calibre (5) et un Calibre (1). Il doit remplacer le Calibre (4) par un autre (4), ou des Calibres (5) ou (6), alors que le Calibre (2) doit être remplacé par un Calibre (2), (3), (4), (5) ou (6).
- 4.7** Les Équipes peuvent déplacer la position Attaquants ou Défenseurs de leurs Agents Libres.
- A** Elles ne peuvent déplacer la position de Gardien.
- 4.8** Les Agents Libres sont présumés et reconnus avoir accepté les conditions et les règles de la Ligue en participant au match.
- 4.9** La Ligue fournit le chandail à l'Agent Libre. Il doit être remis au Capitaine à la fin du match. Il en est de la responsabilité du Capitaine de récupérer les chandails.

## 5 – DÉROULEMENT DU MATCH

- 5.1** Les matchs seront de trois périodes de quinze (15) minutes à temps chronométré.
- 5.2** Une période de réchauffement de trois (3) minutes en début de partie aura lieu, et une intermission d'une (1) minutes entre les périodes est obligatoire.
- 5.3** Le lancer frapper est permis
- 5.4** La mise en échec est interdite et est pénalisée à la discrétion des Officiels. Voir **règle 7.9**.
- 5.5** Les changements sont permis en tout temps.
- 5.6** Un dégagement refusé sera confirmé une fois que la rondelle traverse la ligne des buts. La mise en jeu suivante se fera dans la zone défensive de l'équipe fautive.
- A** Si un joueur de l'équipe ayant dégagé illégalement se trouve à être le plus près de la rondelle au moment que celle-ci atteint le haut des cercles, le dégagement refusé sera annulé et le jeu pourra poursuivre.
- 5.7** La mise en jeu suivant une pénalité se fera dans la zone défensive de l'équipe pénalisée.
- A** Si l'autre équipe commet une infraction et que le dégagement est refusé, la mise en jeu se fera à la ligne bleue de l'équipe pénalisée.
- 5.8** L'Officiel qui estime qu'une équipe retarde le match à une mise en jeu de façon volontaire, peut, à sa discrétion, octroyer un tir de pénalité à l'autre équipe. Seul un joueur étant déjà sur la glace pourra prendre le tir.
- 5.9** Aucun temps d'arrêt.
- A** Un temps d'arrêt de trente (30) secondes sera alloué à chaque équipe lors de matchs éliminatoires.
- 5.10** La Ligue utilise le système de point de classement qui octroi deux (2) points pour une victoire, un (1) point à chacune des équipes pour une nulle ou défaite en tir de barrage, et zéro (0) pour une défaite en temps réglementaire.
- 5.11** Le bris d'égalité est le tir de barrage. Le Capitaine assigne cinq (5) joueurs qui resteront sur la glace près du banc de leur équipe. À l'exception du gardien, tous les joueurs devront être au banc de leur équipe. Advenant que l'égalité persiste après trois (3) tireur de chaque côté, les équipes feront alternance pour les tireurs quatre (4) et cinq (5).
- A** Le Capitaine de l'équipe Locale choisi de lancer en premier ou non.
- B** Aucun Agent Libre ne peut prendre part au tir de barrage.
- C** En match éliminatoire, le tir de barrage continue jusqu'à ce qu'une équipe l'emporte.
- D** Aucun joueur ne peut tirer deux fois dans une même séance de tir de barrage, à moins que tous les joueurs, à l'exception du gardien et des Agents Libres, n'ait effectué un tir.
- 5.12** Les équipes bénéficient de trente (30) minutes pour quitter le vestiaire après leur match.
- 5.13** Un match par forfait résulte en un score de 3-0 en défaveur de l'équipe fautive, nonobstant le résultat réel du match.
- A** Advenant que l'équipe accusant un retard au pointage soit la cause du forfait, le score affiché au moment de l'interruption de celui-ci sera le score final.

- 5.14** Aucun arrêt de jeu ne peut durer plus de trente (30) seconde. Après trente (30) seconde, le Marqueur-Officiel relancera le chronomètre.
- A** N'est pas appliqué lors d'un temps d'arrêt en matchs éliminatoires et en tout temps lors de la Finale.

## 6 – MATCHS ÉLIMINATOIRE ET COMPENSATOIRES

- 6.1** Un match compensatoire est défini comme étant :
- A** Le match de laisser passer en éliminatoire ou le match entre les équipes éliminées.
  - B** Lorsqu'une équipe ne présente pas un alignement valide ou lors d'une situation de match par forfait.
  - C** Un joueur suspendu ne peut utiliser un match compensatoire selon la **règle 6.1 A** pour purger une suspension.
- 6.2** Toutes les équipes participent aux matchs éliminatoires.
- 6.3** Les deux (2) premières équipes au classement générale obtiennent un laisser passer pour la Demi-Finale.
- 6.4** Le classement général établit les affrontements.
- A** Ronde 1 – Quart de Finale
    - i) L'équipe de troisième (3<sup>e</sup>) position affronte l'équipe de sixième (6<sup>e</sup>) position.
    - ii) L'équipe de quatrième (4<sup>e</sup>) position affronte l'équipe de cinquième (5<sup>e</sup>) position.
    - iii) Les deux (2) équipes en tête du classement s'affrontent dans un match Compensatoire.
  - B** Ronde 2 – Demi-Finale
    - i) L'équipe de première (1<sup>ère</sup>) position affronte l'équipe victorieuse de la Ronde 1 la plus basse au classement.
    - ii) L'équipe de deuxième (2<sup>e</sup>) position affronte l'autre équipe victorieuse de la Ronde 1.
    - iii) Les équipes éliminées lors de la Ronde 1 s'affrontent dans un match Compensatoire.
  - C** Ronde 3 – Finale
    - i) Les équipes victorieuses de la Ronde 2 s'affrontent dans le match de Finale.
- 6.5** Les matchs de Ronde 1 et Ronde 2 auront lieu sur les plages horaires de 10h30 et 12h00, et les matchs compensatoires auront lieu sur la plage horaire de 13h30.
- A** L'équipe la mieux classée aura le choix de la plage horaire. Le Capitaine devra informer la Ligue au moins cinq (5) jours avant ledit match.
- 6.6** Entre chaque période régulière de la Finale, les joueurs seront retournés à leur vestiaire pour permettre la réfection de la glace.
- A** S'il y a lieu, une intermission de deux (2) minutes est prévue entre la troisième période et la prolongation.
- 6.7** Le bris d'égalité lors de la Finale est une période de prolongation de quinze (15) minutes chronométrées, à cinq contre cinq.
- A** Si, après la période de prolongation, l'égalité persiste, le bris d'égalité sera par tir de barrage, tel que le prévoit la **règle 5.11**.

## 7 – PÉNALITÉ ET DISCIPLINE

- 7.1** Au jugement des Officiels, à moins d'un geste volontaire, un joueur qui dégage la rondelle depuis sa zone défensive dans les gradins sans qu'elle ne touche la baie vitrée ne sera pas puni pour avoir retardé le match.
- 7.2** Tout Agent Libre qui est sous le coup d'une suspension ne pourra prendre à aucun match tant que l'équipe pour laquelle il a joué lorsqu'il a été suspendu aura joué le nombre de parties qu'il lui fut sanctionné.
- 7.3** Aucun joueur n'est tenu d'être au banc des pénalités pour une pénalité de banc, au gardien ou une majeure ayant entraîné l'expulsion du joueur.
- 7.4** Une pénalité de match (ou Inconduite de partie, Extrême inconduite, *Game Misconduct*) résulte en un temps de dix (10) minutes ajoutées aux statistiques du joueur et de l'expulsion automatique de la rencontre.
- 7.5** Une pénalité de match est automatique lorsqu'une pénalité majeure est appelée.
- 7.6** Une pénalité majeure est automatique pour les infractions suivantes :
- |   |                         |                            |
|---|-------------------------|----------------------------|
| Donner de la bande                      | Charger                 | Harponner                  |
| S'être battu                            | Coup de tête            | Darder                     |
| Charge contre genou ( <i>clipping</i> ) | Menace(s)               | Mise en échec par derrière |
| Agripper le casque/visière              | Mise en échec à la tête |                            |
- 7.7** Un gardien qui, s'il était joueur, commet une infraction qui résulterait en une expulsion peut terminer la rencontre. Il sera suspendu pour un (1) match supplémentaire à toute autre sanction courante prévue aux présentes.
- A** Si ce même gardien commet une autre infraction qui résulterait en une expulsion, il sera expulsé de la rencontre. Le match est alors déclaré forfait, tel que prévu par la **règle 5.13**.
- 7.8** Tout joueur qui se bat se mérite une pénalité majeure pour s'être battu, une pénalité de match et sera expulsé de la Ligue.
- A** Un joueur qui laisse tomber ses gants mais qui ne s'engage pas dans un combat sera puni d'une Pénalité majeure pour Conduite Anti-Sportive et une Pénalité de match. Une révision des incidents sera faite afin de déterminer la sanction supplémentaire, s'il y a lieu.
- B** Tout joueur qui laisse tomber les gants sans se battre une seconde fois sera expulsé de la Ligue.
- C** Un joueur ou des joueurs échangeant des coups avec leurs gants seront, à la discrétion de l'arbitre, imposés d'une pénalité Majeure pour Rudesse ou S'être Battue, en fonction de la sévérité de l'altercation.
- 7.9** Tout joueur qui moleste et/ou menace un officiel sera expulsé de la Ligue.
- 7.10** Toute tentative de blessure résulte en une expulsion de la Ligue.
- A** Une tentative de blessure est un geste délibéré n'ayant aucun attrait à la pratique du hockey, dont le but premier est de blesser l'adversaire.
- B** Au jugement de l'arbitre, en fonction de la gravité du geste, de la situation de match et de l'endroit où est commise l'infraction, une pénalité hockey pourra être élevée à une pénalité pour Tentative de blessure.

- 7.11** Lors d'une mise en échec, si la tête est ciblée ou le point principal de contact, la pénalité est automatiquement une Pénalité Majeure pour Mise en échec à la tête. En plus de la pénalité de match, le joueur sera suspendu un (1) match.
- 7.12** L'Officiel se réserve le droit de pénaliser ou d'expulser du match un joueur ou un entraîneur en raison de son comportement, son langage ou des signes qu'il fait sur la glace ou sur le banc. Il s'agit alors d'une Pénalité d'inconduite, mineure, majeure ou dix (10) minutes, ou d'une pénalité de match, entraînant l'expulsion du joueur.
- 7.13** Un joueur qui accumule deux (2) pénalité de match dans la même saison se mérite une suspension de trois (3) matchs.
- 7.14** Un joueur qui accumule quarante (40) minutes de pénalité dans la même saison se mérite une suspension d'un (1) match.
- A** Un joueur qui accumule cinquante-cinq (55) minutes de pénalité dans la même saison se mérite deux (2) matchs de suspension.
- B** Un joueur qui accumule quinze (15) minutes de pénalité lors des matchs éliminatoires d'une même saison sera suspendu pour le reste des matchs éliminatoires et compensatoires.
- C** Un joueur qui est expulsé lors d'un match compensatoire sera suspendu pour le reste de la saison.
- 7.15** Les pénalités mineures suivantes sont considérées Violente et compte au double aux statistiques du joueur. Il s'agit tout de même de pénalité mineure de deux (2) minutes sur le jeu.

Conduite Anti-Sportive	Coup de Bâton	Bâton Élevé	Rudesse
Double Échec	Coup de coude	Gardien quitte sa zone	Mise en échec
Quitter le banc (pénalité ou joueur)	Troisième homme dans une altercation	Donner du genou	

- 7.16** Un joueur régulier qui commet une infraction en troisième (3<sup>e</sup>) période ou lorsque le match est hors de portée et qui mérite une expulsion aura une suspension additionnelle d'un (1) match en plus des autres sanctions prévues aux présentes.
- A** Dans un tel cas commis par un Agent Libre, il sera expulsé de la Ligue.
- B** La notion 'Hors de portée' est relative au temps restant et l'écart de buts.
- 7.17** Tout joueur qui accumule plus de cinq (5) matchs de suspension en une même saison sera expulsé de la Ligue.
- 7.18** Toute sanction peut être révisée à la hausse comme à la baisse, allant de l'ajustement au nombre de match de suspension à l'expulsion de la Ligue, à la discrétion de cette dernière.
- 7.19** La Ligue se réserve le droit d'utiliser tout matériel audio ou vidéo afin d'évaluer, émettre ou annuler des sanctions, quelles aient été émises par les Officiels sur la glace ou non.
- A** La Ligue se réserve également le droit d'ajouter des minutes de pénalité à titre de sanction. Ces minutes seront ajoutées à la fin du match en cause.

- 7.20** Un joueur suspendu et/ou expulsé d'une rencontre et/ou de la Ligue ne doit pas mettre en doute le déroulement du match. S'il advenait qu'un débordement de sa part provoque un délai dans le déroulement du match, l'Officiel, à sa discrétion, peut imposer une pénalité de banc pour avoir retardé le match. S'il advenait qu'un tel débordement rende impossible la tenue du match, l'Officiel est en droit d'interrompre le match. Le match est alors déclaré forfait, tel que prévoit la **règle 5.13**.
- 7.21** Un joueur qui est expulsé doit remettre le chandail fournit par la Ligue au Marqueur-Officiel **avant** de retraiter à son vestiaire.
- 7.22** Tout joueur ayant été suspendu lors de la saison sera réévaluer par les Capitaines avant de pouvoir s'inscrire à nouveau la saison suivante.

## MÉMORANDUM

Voici les principaux changements aux règlements de la Ligue pour la saison 2018-19

- Lors de matchs éliminatoires, les remplacements d'urgence (48h et moins) devront être d'une cote inférieure au joueur remplacé.
- Lors de suspension, l'Agent Libre doit être d'une cote inférieure au joueur suspendu.
- Les Tirs de barrages seront maintenant d'un maximum de cinq (5) tireurs de part et d'autre.
- Les Agents Libres peuvent être déplacés entre les positions d'attaque et de défenseur, mais pas de Gardien. Un Gardien doit être remplacé par la même cote que celle du gardien régulier.
- Les équipes de première et deuxième position auront un laissez passer en demi-finale.
- Nous avons défini clairement qu'est-ce qu'un Match Compensatoire, et qu'il ne peut être utiliser pour purger une suspension :
  - Un match compensatoire est défini comme étant :
    - Le match de laisser passer en éliminatoire ou le match entre les équipes éliminées.
    - Lorsqu'une équipe ne présente pas un alignement valide ou lors d'une situation de match par forfait.
    - Un joueur suspendu ne peut utiliser un match compensatoire selon la **règle 6.1 A** pour purger une suspension.
- La Ligue pourra utiliser les vidéos et l'audio à des fins de discipline.
- Un joueur suspendu devra se soumettre à une réévaluation en vu de la saison suivante.

## CULTURE

Hockey Rive Nord insiste sur une culture de saine compétition où il est normal et encourager de féliciter l'adversaire pour un bon coup et de ne pas narguer inutilement. De plus, nous demandons aux joueurs de communiquer via leur Capitaine et les Officiels au lieu de confronter les joueurs des autres équipes.

Dans l'éventualité d'une altercation, Hockey Rive Nord demande aux joueurs de n'adresser que leur coéquipier, et de s'immiscer le moins possible dans ces situations.

BONNE SAISON