

**RÈGLEMENT 2020-2025**

**FIRA**

## TABLE DES MATIÈRES

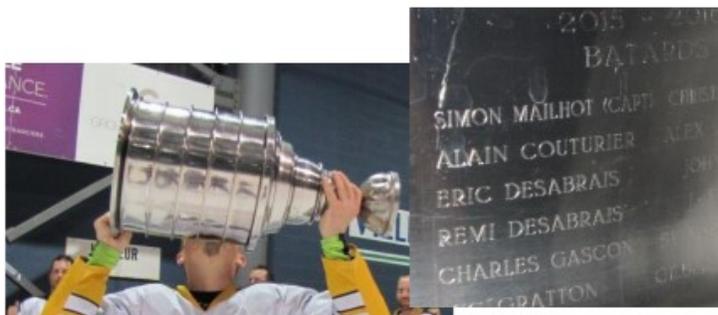
Préface .....	3
1 – Général.....	4
2 – Paiement .....	6
3 – Alignement.....	7
4 – Agents Libres .....	9
5 – Déroulement des Matches.....	10
6 – Matches éliminatoires et compensatoires.....	11
7 – Pénalité et discipline .....	12

## 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.



### *La Coupe*

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

En 2019, quatre noms ayant marqué l'histoire de Hockey Rive Nord ont été ajoutée à un anneau d'honneur. Le premier, M. Denis Mailhot, fut entraîneur, puis marqueur-officiel pour la Ligue. Il s'est éteint à la suite d'un cancer en 2015.

Suivi de Francis Rondeau-Lynch, un joueur qui en était à sa troisième saison, avant un tragique accident en mai 2015.

Kim Bernard aura pris le poste de marqueur-officiel suivant le décès de M. Mailhot, en plus d'être la journaliste pour les matchs de la Ligue.

Finalement, Martial Carrières aura joué pendant six saisons avant d'accrocher ses patins à l'âge de 70 ans.

HOCKEY RIVE NORD met l'emphase sur ses joueurs et leur expérience. C'est dans cette optique que notre organisation tente toujours d'améliorer l'offre de service, nos anciens sont commémorés, et notre histoire est déjà riche.



## 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 joueurs, 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, et ce, sans préjudice.
- 1.5 Advenant une blessure, un incident ou tout évènement 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 et requis. La Ligue se dégage de toute responsabilité à cet égard. Il incombe au Capitaine de l'équipe 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, et/ou 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 ne soit en mesure de participer.
  - a. À défaut d'identifier le joueur fautif, la ou les équipes entières seront 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 du chandail, un montant de 150\$ sera réclamé.

- 1.10 Les joueurs Agent Libres sont présumés et reconnus avoir accepté les conditions et règlements de la Ligue en participant au match
- 1.11 Les Joueurs acceptent que la Ligue partage certaines informations personnelles avec ses partenaires, nommément l'aréna et ses officiels, et ce sans préjudice.
- 1.12 Tout joueur doit se conformer aux mesures sanitaires en vigueur au moment du match, de la saison ou des activités de la Ligue. Un manquement grave et/ou répété à ces mesures sera justification de sanction disciplinaire, de la suspension à l'expulsion.

## 2 – PAIEMENT

- 2.1 La ligue n'accepte que les transferts *Interac* au [info@hockeyrivenord.com](mailto:info@hockeyrivenord.com) .La réponse au transfert se doit d'être 'hockey'.
- 2.2 Le joueur sera officiellement inscrit uniquement lorsque le premier paiement sera encaissé.
- 2.3 La Ligue exige un paiement de 25\$ pour un Agents Libres.
- 2.4 Les Agents Libres doivent payer le frais au Capitaine **avant** le match.
- 2.5 Un joueur accusant un retard de paiement ne pourra participer à aucun match. Il pourra reprendre les activités qu'une fois le retard comblé.
- 2.6 Aucun remboursement. 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 20\$ 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 jouer peut être exigé, aux frais du joueur.
  - b. En raison du Covid-19, un joueur qui présente de la fièvre, toux ou autre symptôme relié à la maladie devra s'absenter pour deux rencontres subséquentes. Dans ce cas, le crédit sera de 35\$ pour les deux matchs qui doivent se suivre, et ne pas être espacés par une semaine sans match.
  - c. Aucun crédit ne sera émit si un joueur doit s'absenter en raison de mesures sanitaires qui l'empêcheraient de participer aux activités de façon sécuritaire.

## 3 – ALIGNEMENT

- 3.1 Une équipe doit présenter un alignement d'au maximum douze(12) joueurs, soit deux(2) gardiens de but et dix(10) patineurs pour une rencontre.
- 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, avec la marque de 3-0, tel qu'indiqué par la **règle 5.11**.
- 3.3 Lorsqu'une équipe ne peut pas 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, par contre aucun arbitre, ni chronomètre ne sera présent.
  - a. Aucun remboursement dans une telle situation. À défaut d'informer la Ligue d'une annulation, le match sera perdu par forfait avec la marque de 3-0, tel qu'indiqué par la **règle 5.11**. La Ligue tentera de reprendre le match, au frais de l'équipe fautive.
- 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 à la partie. La ligue émettra un avertissement en cas de défaut. À la seconde occasion, l'alignement pourrait ne pas être conforme et le match serait déclaré forfait automatiquement.
  - b. Aucun changement dans l'alignement n'est permis après le début de la rencontre.
  - c. En début de match, les capitaines doivent indiquer leurs Agents Libre et qui ils remplacent.
  - d. En fin de match, les capitaines doivent indiquer au Marqueur-Officiel leur évaluation des remplaçants en attribuant une cote selon le barème de la **règle 3.15**.
- 3.5 Les capitaines des équipes prenant part aux éliminatoires doivent fournir à la Ligue l'alignement 48 heures avant la tenue du match.
- 3.6 Un Agent Libre n'étant pas sur l'alignement remis à la Ligue ne pourra participer au match éliminatoire. De même, si aucun alignement n'est fourni, seuls les Joueurs Réguliers seront admissibles à prendre part au match.
  - a. Un remplacement d'urgence est permis jusqu'à 24 heures avant le match éliminatoire. Le joueur remplaçant se doit alors d'être de deux(2) cotes inférieures au joueur qu'il remplace, nonobstant la **règle 4.1**.
- 3.7 La Ligue fournit les chandails aux joueurs Agents Libres. Ils devront être remis au Capitaine à la fin du match.
- 3.8 Un joueur régulier ne peut prendre part qu'aux matchs de l'équipe pour laquelle il a été inscrit.

- a. Advenant une situation où seul un joueur régulier serait disponible, aucune statistique ne sera attribuée pour le match joué. Il sera indiqué comme étant 'Joueur Inconnu' sur la feuille de marque.
  - b. Les joueurs des équipes éliminées sont éligibles à titre d'Agents Libres. Ils doivent se soumettre aux mêmes règles.
- 3.9 Un joueur régulier peut être échangé à une autre formation de la Ligue. Les joueurs échangés seront informés au moins trois(3) jours avant leur prochain match.
- 3.10 À moins d'avis contraire, chaque joueur est inscrit individuellement. Il peut cependant former un Duo avec un autre joueur. Aucun joueur ne peut faire partie de plus d'un Duo.
- 3.11 Chaque équipe doit avoir un alignement conforme au Calibre de la Ligue. Lorsqu'un écart trop grand entre la première et la sixième position est constant, la Ligue peut imposer des changements aux Équipes afin de balancer les équipes.
- 3.12 Toute équipe fautive d'aligner un joueur sous une fausse identité, suspendu ou considéré comme un joueur illégal, perdra automatiquement le match par défaut par la marque de 3-0, tel qu'indiqué par la **règle 5.11**.
- 3.13 Aucune équipe ne pourra avoir de 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 Junior AAA, AA, A ou Midget Espoir, AA, BB ou CC depuis moins de dix(10) ans ne pourra participer à la Ligue, à moins de l'acceptation d'au moins trois(3) Capitaines, en plus d'être approuvé par le Président.
- 3.14 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.
- 3.15 Chaque Joueur est classé selon le barème suivant :
- 1 - Excellent; Domine le jeu.
  - 2 - Fort; Légèrement moins dominant.
  - 3 - Bon; Bon sens du jeu sans dominer.
  - 4 - Moyen; Capable se débrouiller, mais ne produit pas à tous les matchs.
  - 5 - Modéré; Capable de se faire valoir à l'occasion.
  - 6 - Limité; Capable de faire certains jeux, mais ne se démarque pas autant.

## 4 – AGENTS LIBRES

4.1 Les Agents Libres se doivent de respecter le barème suivant

Régulier	1	2	3	4
Agent Libre	2	3	3	4

- a. Les gardiens ne sont pas assujettis à cette règle.
- 4.2 Advenant qu'un grand écart entre l'Agent Libre et le Joueur Régulier qu'il remplace, un avertissement sera émis par la Ligue. En cas de récidive, le match sera déclaré par forfait *a posteriori*, par la marque de 3-0, suivant les modalités de la **règle 5.11**.
- 4.3 Tous joueurs Agents Libres devront avoir au préalable joué au moins trois(3) matchs de la saison régulière pour être éligibles à prendre part aux matchs éliminatoires.
- 4.4 Tous gardiens Agents Libres devront avoir au préalable joué au moins un(1) match de la saison régulière pour être éligibles à prendre part aux matchs éliminatoires.
- 4.5 Chaque Agent Libre doit être coté conformément à la **règle 3.15**.
- a. Un Agent Libre doit être coté pour participer aux Matchs Éliminatoires.
- 4.6 Les Équipes ne peuvent compenser leurs Agent Libre en prenant un joueur d'une cote plus basse afin de permettre la participation d'un autre Agent Libre ayant une cote plus haute.
- Exemple* : L'équipe à deux absents, soit un Calibre 4 et un Calibre 3. Le Capitaine ne peut pas remplacer ces joueurs par un Calibre 5 et un Calibre 2. Il doit remplacer le Calibre 4 par un Calibre 4, 5 ou 6, et le Calibre 3 par un Calibre 3, 4, 5 ou 6, indépendamment l'un de l'autre.
- 4.7 Une Équipe peut déplacer ses Agents Libres de position entre Attaquant et Défenseur, mais ne peut 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 Chaque Équipe a droit à trois(3) matchs d'évaluation d'Agent Libre. Un seul Agent Libre peut être évalué pendant un match.

## 5 – DÉROULEMENT DES MATCHS

- 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) minute entre les périodes.
- 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 7.10**.
- 5.5 Les Changements sont permis en tout temps.
- 5.6 La Ligue utilise un système de Dégagement Hybride.
- 5.7 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 déjà sur la glace pourra prendre le tir.
- 5.8 Une mise en jeu suivant une pénalité se fera dans la zone défensive de l'Équipe pénalisée.
- 5.9 Aucun temps d'arrêt.
  - a. Un temps d'arrêt de trente(30) secondes sera alloué à chaque équipe lors d'un match éliminatoire.
- 5.10 Le tir d'égalité sera 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 au banc de leur Équipe.
  - a. Le Capitaine Local choisi de lancer en premier ou non.
  - b. Aucun Agent Libre ne peut prendre part au tir de barrage.
  - c. Le tir de barrage est de trois(3) tireur par équipe, et d'au plus cinq(5).
  - d. Lors d'un match éliminatoire, le tir de barrage se poursuit jusqu'à ce qu'une Équipe l'emporte.
  - e. Aucun joueur ne peut tirer deux fois dans une même séance de tir de barrage, à moins que tous les Joueurs réguliers n'aient effectué un tir, en respect avec la **règle 5.10 b**.
- 5.11 Un match par Défaut résulte en un score de 3-0 en défaveur de l'Équipe fautive, nonobstant le résultat réel du match.
  - a. Toutes les statistiques seront comptabilisées et appliquées aux fiches de Joueurs, incluant les pénalités.
  - b. Advenant qu'une Équipe accusant un retard au cadran provoque l'interruption du match, le résultat actuel au moment de l'arrêt du match sera final.
- 5.12 Aucun arrêt de jeu ne peut durer plus de trente(30) secondes. Après les trente(30) secondes, le Marqueur-Officiel relancera le chronomètre.
  - a. La Finale est exemptée de cette règle.

## 6 – MATCHS ÉLIMINATOIRES ET COMPENSATOIRES

- 6.1 Toutes les équipes participent aux Matches Éliminatoires.
- 6.2 Les deux premières équipes au Classement ont un laissez-passer aux Demi-finales.
- 6.3 Le Classement générale établie les affrontements
  - a. Ronde 1 – Qualification
    - i. L'Équipe en troisième(3<sup>e</sup>) position affrontera l'équipe de sixième(6<sup>e</sup>) position.
    - ii. L'Équipe de quatrième(4<sup>e</sup>) position affrontera l'équipe de cinquième(5<sup>e</sup>) position.
    - iii. Les deux 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 affrontera l'équipe ayant passé les Qualifications de son choix.
    - ii. L'Équipe de deuxième(2<sup>e</sup>) position affrontera l'autre équipe.
    - iii. Les Équipe éliminés lors de la Ronde 1 s'affronteront dans un Match Compensatoire
  - c. Ronde 3 – FINALE
    - i. Les Équipes vainqueurs des matchs de la Ronde 2 s'affrontent dans le match de Finale.
- 6.4 Les matchs des Rondes 1 et 2 auront lieu sur les plages horaires de 10h30 et 12h00, tandis que les matchs compensatoires auront la plage de 13h30.
  - a. À chaque Ronde, l'équipe la mieux classée aura le choix de la plage horaire. Le Capitaine devra en informer la Ligue au moins cinq(5) jours à l'avance.
- 6.5 Le bris d'Égalité est le même qu'en saison régulière pour tous les Matches Éliminatoire, à l'exception de la Finale.
  - a. Lors de la Finale, si l'Égalité persiste après trois(3) période, une prolongation de quinze(15) minutes aura lieu.
  - b. Si l'Égalité persiste, un tir de barrage tranchera le concours.
- 6.6 Un Match Compensatoire est défini comme étant l'un des événements suivants
  - a. Le match de laissez-passer en Demi-finale
  - b. Le match entre les équipes éliminées en Ronde 1
  - c. Un joueur suspendu ne peut utiliser un Match Compensatoire pour purger une suspension.

## 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 Aucun joueur n'est tenu d'être au banc de pénalité pour purger une punition de banc, au gardien ou à une majeure ayant entraîné l'expulsion du joueur pénalisé.
- 7.3 Une pénalité de match (ou Inconduite de partie, Extrême inconduite) résulte en un temps de dix(10) minutes ajoutés aux statistiques du joueur et de son expulsion automatique du match.
- 7.4 Une pénalité de match est automatique lorsqu'une pénalité majeure est décernée.
- 7.5 Une pénalité majeure est automatique pour les infractions suivantes :
- |                      |                                   |  |                                     |
|----------------------|-----------------------------------|--|-------------------------------------|
| Donner de la bande   | Charger                           | S'être battu, <b>7.7</b>               | Charge contre genou                 |
| Darder               | Menace(s)                         | Harponner                              | Coup de tête                        |
| Frapper par derrière | Mise en échec à tête, <b>7.10</b> | Agripper le casque, visière ou la tête | Cracher en direction d'une personne |
- 7.6 Un Gardien qui, s'il était joueur, aurait été expulsé d'un match peut terminer la rencontre. Il sera suspendu pour un(1) match supplémentaire à toute sanction courante.
- Une Équipe qui aurait un deuxième gardien au banc ne peut se prévaloir de cette règle
  - Si ce même Gardien commet une autre infraction passible d'une pénalité de match, il sera expulsé du match et de la Ligue. Le match est alors déclaré forfait, selon la **règle 5.11**.
- 7.7 Tout joueur qui se bat sera décerné une Pénalité Majeure pour s'Être battu, une pénalité de match, et expulsé de la Ligue.
- Un joueur qui laisse tomber ses gants, mais qui ne s'engage pas dans un combat sera décerné une Pénalité Majeure pour Conduite Anti-Sportive, ainsi qu'une Pénalité de Match. La situation sera révisée par le Comité de Discipline.
  - Un ou des joueurs qui échangent des coups avec leur gants seront, à la discrétion de l'arbitre, imposé d'une Pénalité Majeure pour Rudesse ou s'Être Battu, en fonction de la sévérité de l'altercation. La situation sera révisée par le Comité de Discipline.
- 7.8 Tout joueur qui moleste et/ou menace un Officiel sera expulsé de la Ligue.

- 7.9 Toute tentative de blessures 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 put premier est blesser l'adversaire.
  - b. Au jugement de l'Officiel, en fonction de la gravité du geste, du moment et l'endroit où il est commis, il pourra élever une pénalité hockey à une Tentative de Blessure. Le Marqueur-Officiel devra alors indiqué une pénalité majeure et une pénalité de match pour Tentative de Blessure.
- 7.10 Lors d'une mise en échec, si la tête est la cible et/ou le principal point de contact, l'Officiel décerne une Pénalité Majeure pour Mise en Échec à la tête ainsi qu'une Pénalité de Match. Une suspension automatique d'un(1) match est assortie, en plus d'une révision par le Comité de Discipline.
- 7.11 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 (coupe gorge, doigt d'honneur, menaces, etc.). Il s'agit alors d'une Pénalité d'inconduite mineure ou majeure, ou d'une Pénalité de match.
- 7.12 Un joueur qui accumule deux(2) pénalités de match dans la même saison sera suspendu pour trois(3) matchs.
- 7.13 Un joueur qui accumule quarante(40) minutes de pénalité dans la même saison sera suspendu pour un(1) match.
- 7.14 Un joueur qui accumule cinquante-cinq(55) minutes de pénalité dans la même saison sera suspendu deux(2) matchs.
- 7.15 Un joueur qui accumule quinze(15) minutes de pénalité dans les matchs éliminatoires sera suspendu pour le reste de la saison, incluant les Match Compensatoires.
- 7.16 Un joueur qui est expulsé d'un Match Compensatoire sera suspendu pour le reste de la saison.
- 7.17 Pour des fins de statistiques et l'application des **règles 7.13 à 7.15**, les pénalités suivantes comptent au double, soit quatre(4) minutes.
- |                        |                 |                                      |               |
|------------------------|-----------------|--------------------------------------|---------------|
| Rudesse                | Coup de Bâton   | Bâton Élevé                          | Double Échec  |
| Conduite Anti-Sportive | Coup de Coude   | Gardien quitte sa zone               | Mise en échec |
| Donner du genou        | Quitter le banc | Troisième Homme dans une altercation |               |
- 7.18 Un joueur qui, en troisième période ou lorsque le match est hors de portée, commet une infraction qui mérite une Pénalité de Match sera suspendu un(1) match additionnel aux sanctions prévues et/ou établies par le Comité de Discipline.
- a. La notion 'hors de portée' est relative au temps restant au match et l'écart de buts entre les deux équipes.

- 7.19 Tout joueur ayant été suspendu plus de cinq(5) matchs dans une même saison sera expulsé de la Ligue.
- 7.20 Toute sanction peut être révisée à la hausse, en nombre de matchs de suspension allant jusqu'à l'expulsion, ou à la baisse, à la discrétion de la Ligue.
- 7.21 La Ligue se réserve le droit d'utiliser tout matériel audio ou vidéo afin d'évaluer, réviser, émettre ou annuler des sanctions, pénalités ou suspension.
- a. La Ligue se réserve également le droit d'ajouter des minutes de pénalité au joueur fautif. Ces minutes seront ajoutés à la fin du match en cause et applicables aux **règles 7.13 à 7.15**.
- 7.22 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, selon la **règle 5.11**.
- 7.23 Tout joueur qui est expulsé d'un match doit remettre le chandail fournis par la Ligue au Marqueur-Officiel **avant** de retraiter au vestiaire.
- 7.24 Tout joueur ayant été suspendu lors de la saison sera réévalué par les Capitaines avant sa réinscription pour la saison suivante.