



RÈGLEMENT OFFICIEL

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 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 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.
- 1.9 À défaut d'identifier le joueur fautif, la ou les équipes entières seront suspendue sans remboursement.
- 1.10 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 fait à sa charge, et dans le cas d'une destruction du chandail, un montant de 150\$ sera réclamé.
- 1.11 Les joueurs Agents Libres sont présumés et reconnus avoir accepté les conditions et les règlements de la Ligue en participant au match.

2- PAIEMENT ET INSCRIPTION

- 2.1 La ligue n'accepte que les transferts *Interac* au info@hockeyrivenord.com.
 - a. La réponse au transfert se doit d'être 'hockey'.
- 2.2 Le joueur sera officiellement inscrit uniquement lorsque les conditions suivantes seront rencontrées
 - a. Le Formulaire d'inscription dûment remplis
 - b. Le premier paiement fait
 - c. Un joueur régulier doit être inscrit avant le début des matchs éliminatoires, à défaut, il sera considéré comme Agent Libre et sujet à toute restriction découlant de ce statut.
- 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.
- 2.7 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 sera octroyé. Ce crédit pourra être utilisé pour un paiement de saison en cours ou appliqué à une saison future.
 - a. 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.

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 tout au long 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 5.13**.
- 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 5.13**. 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.
- 3.5 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.
- 3.6 Aucun changement dans l'alignement n'est permis après le début de la rencontre.
- 3.7 En début de match, les capitaines doivent indiquer leurs Agents Libre et qui ils remplacent.
- 3.8 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 3.18**.
- 3.9 Les capitaines des équipes prenant part aux éliminatoires 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 éliminatoire. De même, si aucun alignement n'est fourni, seuls les Joueurs Réguliers seront admissibles à prendre part au match.
 - b. Un remplacement d'urgence est permis jusqu'à 24 heures avant le match éliminatoire. Le joueur remplaçant se doit alors d'être de d'une(1) cote inférieur supplémentaire, en respect de la **règle 4.2**.
- 3.10 La Ligue fournit les chandails aux joueurs Agents Libres. Ils devront être remis au Capitaine à la fin du match.
- 3.11 Un joueur régulier ne peut prendre part qu'aux matchs de l'équipe pour laquelle il a été assigné.
 - 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.
- 3.12 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.
- 3.13 À moins d'avis contraire, chaque joueur est inscrit individuellement. Il peut cependant former un Duo avec un autre joueur.
 - a. Aucun joueur ne peut faire partie de plus d'un Duo.
- 3.14 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.
- 3.15 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 5.13**.
- 3.16 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.

3.17 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.

3.18 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 certain jeu, mais ne se démarque pas autant.

4- AGENTS LIBRES

4.1 Un Agent Libre est un joueur *non-régulier* qui est appelé à remplacer un Joueur Régulier en cas d'absence.

4.2 Les Agents Libres se doivent de respecter le barème suivant

Joueur Régulier	Agent Libre
1	2
2	3
3	3
4	4
5	5

- a. Les gardiens ne sont assujettis à cette règle.
- 4.3 Advenant qu'un écart flagrant entre l'Agent Libre et le Joueur Régulier qu'il remplace, le match sera déclaré par forfait, par la marque de 3-0, suivant les modalités de la **règle 5.13**.
- a. Une équipe fautive d'aligner un Agent Libre non conforme peut être placée en tutelle par la Ligue. Ses remplaçants seront alors effectués par la Ligue elle-même.
- 4.4 Les capitaines 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 éliminatoire. De même, si aucun alignement n'est fourni, seuls les Joueurs Réguliers seront admissibles à prendre part au match.
- b. Un remplacement d'urgence est permis jusqu'à 24 heures avant le match. Le joueur remplaçant se doit alors d'être d'une(1) cote inférieure supplémentaire, en respect de la **règle 4.2**.
- 4.4 Un Agent Libre doit avoir au préalable joué au moins trois(3) matchs de la saison régulière pour être éligibles à prendre part aux matchs éliminatoires.
- 4.5 Un gardien Agent Libre doit avoir au préalable joué au moins un(1) match de la saison régulière pour être éligibles à prendre part aux matchs éliminatoires.
- 4.6 Chaque Agent Libre doit être coté conformément à la **règle 3.18**.
- 4.7 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.*
- 4.8 Les joueurs 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 les chandails aux joueurs Agents Libres. Ils devront être remis au Capitaine à la fin du match.
- 4.10 Chaque équipe a droit à trois(3) matchs d'évaluation d'Agent Libre avant la mi-saison (12 matchs). 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 de l'arbitre. Voir **règle 5.9**.
- 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 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.
 - b. 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 cerces, 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.
- 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 des matchs éliminatoires.
- 5.10 La Ligue utilise le système point de classement qui octroi deux(2) points pour une victoire, zéro(0) pour une défaite, et un(1) point à chacune des équipes pour une nulle ou une défaite en tir de barrage.
- 5.11 Le bris 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 être au banc de leur équipe. Advenant que l'égalité persiste après les trois(3) joueurs, les équipes feront une alternance pour les tireurs 4 et 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, n'ait effectué un tir, en respect avec l'article b de la **règle 5.11**.
- 5.12 Chaque équipe possède trente(30) minutes pour quitter la chambre après leur partie.
- 5.13 Un match par Défaut 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 cadran soit la cause de match par 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 30 secondes. Après 30 secondes, le Marqueur-Officiel relancera le chronomètre.
 - a. Est exempté lors des matchs éliminatoires.

6- MATCHS ÉLIMINATOIRES ET COMPENSATOIRES

- 6.1 Toutes les équipes participent aux Match éliminatoires.
- 6.2 Les deux premières équipes au classement ont un laissez-passer à la Demi-Finale.
- 6.3 Le classement général établit les affrontements
 - Ronde 1

Excluant les deux premières équipes au classement, l'équipe en troisième position affrontera l'équipe de sixième position, suivi de la quatrième contre la cinquième.
Les deux équipes en tête du classement s'affrontent dans un match Compensatoire.
 - Ronde 2

L'équipe championne de saison régulière affrontera la moins bien classée des équipes ayant passé à la deuxième ronde. L'équipe de deuxième position affrontera l'équipe restante.
Les équipes éliminées lors de la première ronde s'affrontent dans un match Compensatoire.
 - Finale

Les équipes vainqueurs des matchs de deuxième ronde affrontent dans le match de Finale.
- 6.4 Les matchs de première et deuxième ronde auront lieu sur les pages horaires de 10h30 et 12h00, et les matchs compensatoires auront la plage de 13h30.
- 6.5 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.
- 6.6 Un temps d'arrêt de trente(30) secondes sera alloué à chaque équipe lors des Matchs Éliminatoires, à l'exception des Matchs *Compensatoires*.
- 6.7 Entre chaque période régulière de la Finale, les joueurs seront retournés à leur vestiaire pour permettre la réfection de la glace.
- 6.8 Le bris d'égalité est le même qu'en saison régulière pour tous les Matchs Éliminatoires, à l'exception de la Finale.
- 6.9 Le bris d'égalité lors de la Finale est une période de prolongation de quinze(15) minutes à temps arrêté, à 5 contre 5.
 - a. Si, après la période de prolongation, l'égalité persiste, le bris d'égalité sera par tir de barrage, voir règle 5.11.
 - b. Une intermission de deux(2) minutes entre la troisième période et la prolongation.
- 6.10 Un match compensatoire est défini comme étant soit :

Le match de laisser passer en série éliminatoire ou le match entre les équipes éliminées en quart.
Lorsqu'une équipe ne présente pas un alignement valide ou lors d'une situation de match par forfait.

 - a. Un joueur suspendu ne peut utiliser un match compensatoire pour purger une suspension.

7- PÉNALITÉS

- 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 joueur Agent Libre qui est sous le coup d'une suspension ne pourra pas prendre part à aucun match tant que l'équipe pour laquelle il a joué lorsqu'il a été pénalisé aura joué le nombre de parties qu'il 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 pénalisé.
- 7.4 Une pénalité de match «PM» (ou Inconduite de Partie, Extrême Inconduite, ou *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 majeure est automatique dans les cas suivants :
 - Donner de la bande
 - Charger
 - S'être battu, **7.7 et 7.8**
 - Charge contre genou (clipping)
 - Frapper par derrière
 - Mise en échec à la tête, **7.11**
 - Harponner
 - Coup de tête
 - Darder
 - Menace(s)
 - Agripper le casque ou la tête
 - Cracher en direction d'un adversaire ou officiel
- 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, pour un minimal de deux(2) matchs.
 - a. Si ce même gardien commet une autre infraction passible d'une pénalité de match, il sera expulsé de la rencontre et de la Ligue. Le match est alors déclaré forfait, selon la **règle 5.13**.
 - b. Une équipe qui aura un deuxième gardien au banc ne peut se prévaloir de cette règle.
- 7.7 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.
 - b. Tout joueur qui laisse tomber les gants sans se battre une seconde fois lors d'une même saison sera expulsé de la Ligue.
- 7.8 Un joueur ou des joueurs échangeant des coups avec leurs gants seront, à la discrétion de l'arbitre, se verront imposé 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 gravement l'adversaire.
 - b. Au jugement de l'arbitre, en fonction de la gravité du geste, du moment et l'endroit où il est commis, il pourra élever une pénalité hockey (ex : *coup de bâton, mise en échec*, etc.) à une pénalité de *Tentative de blessure*.
- 7.11 Lors d'une mise en échec, si la tête est la cible et/ou le point principal de contact, la pénalité sera alors une majeure, le joueur aura également une pénalité de match, soit dix(10) minutes ajoutées aux statistiques du joueur, une expulsion de la rencontre en plus d'une suspension d'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 (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.
- 7.13 Un joueur qui accumule deux(2) pénalités 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 match.
- Un joueur qui accumule cinquante(55) minutes de pénalité dans la même saison se mérite deux matchs de suspension.
- 7.15 Un joueur qui accumule quinze(15) minutes de pénalité lors des matchs éliminatoire d'une même saison sera suspendu pour le reste des matchs, éliminatoires ou compensatoires.
- 7.16 Un joueur qui est expulsé lors d'un match compensatoire sera suspendu pour le reste de la saison.
- 7.17 Les pénalités mineures suivantes comptent au double aux statistiques du joueur, soit quatre(4) minutes. 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
- 7.18 Un joueur qui commet une infraction qui mérite une expulsion lors d'un match compensatoire sera suspendu pour le reste de la saison.
- 7.19 Un joueur régulier qui commet une infraction en troisième période ou que le match est hors de portée et qui mérite une expulsion aura une suspension additionnelle d'un(1) matchs en plus des sanctions prévues aux présentes.
- Dans un tel cas commis par un joueur Agent Libre, il sera expulsé de la Ligue.
 - La notion 'hors de portée' est relative au temps restant et l'écart de buts entre les deux équipes.
- 7.20 Tout joueur ayant accumulé plus de cinq(5) matchs de suspension pendant une même saison sera expulsé de la Ligue.
- 7.21 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.
- 7.22 La Ligue se réserve le droit d'utiliser tout matériel audio ou vidéo afin d'évaluer, émettre ou annuler des sanctions, qu'elles aient été émises par les officiels sur la glace ou non.
- 7.23 La Ligue se réserve également le droit d'ajouter des minutes de pénalité au joueur fautif à titre de sanction. Ces minutes seront ajoutées à la fin du match en cause.
- 7.24 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 5.13**
- 7.25 Tout joueur qui est expulsé d'un match doit remettre le chandail fournis par la Ligue au Marqueur- Officiel **avant** de retraiter à son vestiaire.
- 7.26 Tout joueur ayant été suspendu lors de la saison sera réévaluer par les Capitaines avant de pouvoir s'inscrire à nouveau la saison suivante.