



Règlement officiel de la

Ligue Hockey Rive Nord

Saison 2017-2018

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, 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 les 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, 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 du chandail, un montant de 100\$ sera réclamé.
- 1.10 Les joueurs Agents Libres sont présumés et reconnus avoir accepté les conditions et les règlements de la Ligue en participant au match.

2- PAIEMENT

2.1 Le tarif pour une saison, incluant les matchs éliminatoires, et, s'il y a lieu, compensatoires est de 660\$ pour les patineurs et 460\$ pour les gardiens.

2.2 La ligue accepte les transferts *interac* au info@hockeyrivenord.com et sur approbation, les chèques doivent être émis à l'ordre de Hockey Rive Nord.

2.3 Le joueur sera officiellement inscrit uniquement lorsque le premier paiement sera encaissé.

2.4 Tout chèque retourné par l'institution bancaire, pour quelque raison, entrainera des frais de 35\$ supplémentaires à être remis avant le prochain match.

2.5 La Ligue exige un paiement de 20\$ pour un Agents Libres.

2.6 Les Agents Libres doivent payer le frais au Marqueur-Officiel **avant** le match.

2.7 Un joueur accusant un retard de paiement ne pourra participer à aucun match.

2.8 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 du joueur pour une période de trois (3) semaines et plus, un crédit de 15\$ par match sera octroyé. Ce crédit pourra servir de pour des paiements dû ou une saison future. Un billet d'un médecin attestant l'incapacité à jouer sera exigé.

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 5.14**.
- 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.
- 3.4 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 5.14**. Le match ne sera pas repris.
- 3.5 Avant le début de la rencontre, un alignement de l'équipe doit être remis au Marqueur-Officiel.
- L'alignement doit comprendre le nom complet et les numéros des joueurs qui participeront à la partie.
 - Aucun changement dans l'alignement n'est permis après le début de la rencontre.
- 3.6 Les capitaines des équipes prenant part aux éliminatoires doivent fournir à la Ligue l'alignement 72 heures avant la tenue du match.
- 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.
- 3.7 Un joueur n'ayant pas de numéro sur son chandail ne pourra avoir ses statistiques comptabilisées.
- 3.8 La Ligue fournit les chandails aux joueurs Agents Libres. Ils devront être remis au Capitaine à la fin du match.
- 3.9 Un joueur régulier ne peut prendre part qu'aux matchs de l'équipe pour laquelle il a été enregistré.
- 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.
 - Lors des matchs éliminatoires, les joueurs des équipes éliminées sont éligibles à titre d'Agents Libres. Ils doivent se soumettre aux mêmes règles.

- 3.10 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.
- 3.11 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 5.14**.
- 3.12 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.**
- 3.13 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.
- 3.14 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.
- 3.15 Les Équipes sont séparées en deux divisions de trois équipes;
- a. Division A inclue les Batards, Boucaniers et Vikings;
 - b. Division B inclue les Big Foots, Habitants et Huskies;

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.
- 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, par la marque de 3-0, suivant les modalités de la **règle 5.14**.
- 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 3.14**.
- 4.6 Un Agent Libre ne peut remplacer qu'un joueur du même calibre ou supérieur à lui-même.
- 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 2. Le Capitaine ne peut pas remplacer ces joueurs par un Calibre 5 et un Calibre 1. Il doit remplacer le Calibre 4 par un Calibre 4, 5 ou 6, et le Calibre 2 par un Calibre 2, 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.

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.
- 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.
 - 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.
- 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.
- Un temps d'arrêt de trente(30) secondes sera alloué à chaque équipe lors de la Finale.
- 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 trois(3) 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, le match sera déclaré une nulle.

- 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. Les trois premiers buts de l'équipe non pénalisée seront comptabilisés.
- b. Advenant que l'équipe qui n'est pas en défaut ait marqué moins de trois buts, ils seront attribués à l'équipe.
- c. Les punitions de l'équipe pénalisée seront comptabilisées.
- d. Le gardien sera pas octroyé la victoire.
- e. 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 d'un temps d'arrêt en match éliminatoire et en tout temps lors de la Finale.

6- Matches Éliminatoires

6.1 Toutes les équipes participent aux Match éliminatoires.

6.2 Les équipes de première place de chaque division ont un laisser-passer à la Demie-Finale.

6.3 Le classement général établit les affrontements

a. Ronde 1

i. Excluant les premiers de division, l'équipe la mieux classée affrontera l'équipe la plus faible, suivi de la deuxième mieux classée contre l'avant dernière équipe.

ii. Les équipes premières de division s'affrontent dans un match Compensatoire.

b. Ronde 2

i. L'équipe championne de saison régulière affrontera la moins bien classée des équipes ayant passée à la deuxième ronde. L'autre champion de division affrontera l'équipe restante.

ii. Les équipes éliminées lors de la première ronde s'affrontent dans un match Compensatoire.

c. Finale

i. 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 plages horaires de 10h30 et 12h00, et les matchs compensatoires auront la plage de 13h30.

a. L'équipe la mieux classée aura le choix de la plage. Le Capitaine devra en informer la Ligue au moins sept (7) jours avant.

6.5 Un temps d'arrêt de trente(30) secondes sera alloué à chaque équipe lors des Matches Éliminatoires, à l'exception des Matches *Compensatoires*.

6.6 Entre chaque période régulière de la Finale, les joueurs seront retournés à leur vestiaire pour permettre la réfection de la glace.

6.7 Le bris d'égalité est le même qu'en saison régulière pour tous les Matches Éliminatoires, à l'exception de la Finale.

6.8 Le bris d'égalité lors de la Finale est une période de prolongation de quinze(15) minutes à temps arrêté, à 5 contre 5.

6.9 Si, après la période de prolongation, l'égalité persiste, le bris d'égalité sera par tir de barrage, voir règle 5.11.

6.10 Une intermission d'une(1) minute entre les périodes de prolongation aura lieu.

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 ajouté 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 décernée.

7.6 Une pénalité majeure est automatique dans les cas suivants :

Donner de la bande	Harponner
Charger	Coup de tête
S'être battu, 7.12	Darder
Charge contre genou (clipping)	Menace(s)
Frapper par derrière	Agripper le casque
Mise en échec à la tête, 7.9	

- 7.7 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, soit un minimal de deux(2) matchs.
- 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 5.14**
 - Une équipe qui aura un deuxième gardien au banc ne peut se prévaloir de cette règle.

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.
- b. Tout joueur qui laisse tomber les gants sans se battre une seconde fois lors d'une même saison sera expulsé de la Ligue.
- c. 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 **trente-cinq(35)** minutes de pénalité dans la même saison se mérite une suspension d'un match.

- a. **Les pénalités mineures suivantes comptent 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				

- b. **Un joueur qui accumule cinquante(50) minutes de pénalité dans la même saison se mérite deux matchs de suspension.**

7.15 Un joueur qui accumule quinze(15) minutes de pénalité dans les matchs éliminatoires d'une même saison sera suspendu pour le reste des matchs éliminatoires, et, s'il y a lieu, des matchs compensatoires.

7.16 Un joueur qui commet une infraction qui mérite une expulsion lors d'un match compensatoire sera suspendu pour le reste des matchs éliminatoires.

7.17 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.

- a. Dans un tel cas commis par un joueur Agent Libre, il sera expulsé de la Ligue.
- b. La notion 'hors de portée' est relative au temps restant et l'écart de buts entre les deux équipes.

7.18 Tout joueur ayant accumulé plus de cinq(5) matchs de suspension pendant une même saison sera expulsé de la Ligue.

7.19 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.

7.20 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, selon la **règle 5.14**

7.21 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.

7.22 Tableau des pénalités

Pénalités	Mineure	Majeure
Double-Échec (v)	X	X + PM
Mise en Échec (v)	X	X + PM
Bâton élevé (v)	X, XX	X
Avoir retenu	X	
Accroché	X	
Obstruction	X	X
Rudesse (v)	X	X + PM
Coup de Bâton (v)	X	X + PM
Faire trébucher	X	
Donné de la bande		X + PM
Charger/Assault		X + PM
Frapper par-derrière		X + PM
Retarder le Match	X	
Coup de Coude (v)	X	X
S'êtré battu/Jetter ses gants		X + PM
Agripper la grille/casque (v)		X + PM
Donner du Genou (v)	X	X + PM
Darder (v)		X + PM
Pénalité d'Inconduite/ Conduite Anti-Sportive	X	X + PM

