

LIGUE CHAUDIÈRE RIVE-SUD ETCHEMIN INC.



REGLEMENTS

(Révisés au 24 octobre 2019)

WWW.LCRSE.QC.CA

LIGUE CHAUDIÈRE RIVE-SUD ETCHEMIN - RÈGLEMENTS

1. DÉFINITIONS	4
2. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX APPLICABLES	4
3. FRANCHISES	4
3. 1 LES FRANCHISES ET LEURS TERRITOIRES RECONNUS	4
3. 2 CONDITIONS D'ADMISSIBILITÉ	5
3. 3 RESPONSABILITÉS DES FRANCHISES ET DES ORGANISATIONS.....	5
4. ÉQUIPES	6
4. 1 INSCRIPTION DES ÉQUIPES ET FRAIS DE LIGUE.....	6
4. 2 FORMATION ET ÉQUILIBRE DES ÉQUIPES	6
4. 3 RESPONSABLE D'ÉQUIPE AU BANC DES JOUEURS	9
4. 4 CARTABLE D'ÉQUIPE.....	9
4. 5 ENREGISTREMENT DES MEMBRES D'UNE ÉQUIPE	10
4.6 CLASSEMENT.....	10
5. JOUEURS	10
5.1 ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS.....	10
5. 2 AFFILIATION DES JOUEURS	10
5. 3 AFFILIATION DES GARDIENS DE BUT.....	10
5. 4 SOUS-CLASSEMENT ET SURCLASSEMENT D'UN JOUEUR.....	11
5.5 JOUEURS ILLÉGAUX	11
6. PARTIES.....	11
6. 1 DURÉE DES PARTIES.....	11
6. 2 CHANDAILS	13
6. 3 NOMBRE DE JOUEURS EN UNIFORME ET ABSENCE D'UNE ÉQUIPE POUR UNE PARTIE	13
6. 4 DÉBUT D'UNE PARTIE OU D'UNE PÉRIODE.....	14
6. 5 RETARD	14
6. 6 SORTIE DES JOUEURS.....	15
6. 7 RONDELLES	15
6. 8 ARBITRES ET OFFICIELS	15
6. 9 FEUILLE DE POINTAGE	15
6. 10 SYSTÈME DE POINTAGE	16
6. 11 TAPAGE SUR LES BANDES	16
6. 12 PÉNALITÉS	16
7. CALENDRIER.....	17
7. 1 SAISON RÉGULIÈRE	17
7. 2 PARTIE ANNULÉE.....	17
7. 3 PARTIES HORS-CONCOURS	17
7. 4 TOURNOIS	17
7. 5 CÉDULES.....	18
7. 6 CHANGEMENTS DE PARTIES.	18
7. 7 PARTIES REPRISES	19
7. 8 SÉRIES ÉLIMINATOIRES	19
7. 9 RÉGIONAUX	21
8. DISCIPLINE.....	22
8. 1 DISCIPLINE.....	22
8. 2 APPEL	23
8. 3 PROTÊT	23
8. 4 BARÈME DE PUNITION	24
8. 5 SUSPENSIONS	24
9. ADMINISTRATION.....	24

LIGUE CHAUDIÈRE RIVE-SUD ETCHEMIN - RÈGLEMENTS

9. 1 DÉROGATION AUX RÈGLEMENTS.....	24
9. 2 AMENDEMENTS AUX RÈGLEMENTS	25
9. 3 FRAIS D'ARBITRAGE	25
9. 4 REMISE DES HEURES DE GLACE.....	25
9. 5 HEURES DES PARTIES.....	25
9. 6 SUPERVISION DE PARTIES	25
9.7 ENTRÉE EN VIGUEUR.....	26

1. DÉFINITIONS

Dans les présents règlements, les mots ou expressions suivantes signifient :

- A) Ligue :** La " **Ligue de Hockey Chaudière-Rive-Sud-Etchemin Inc.** " constituée par lettres patentes en date du 19 avril 1982
- B) Franchise :** Les franchises reconnues par les statuts et/ou les présents règlements et jouissant du droit d'être représentées.
- C) Gouverneur :** Personne désignée pour représenter une franchise.
- D) Organisation :** Toute organisation municipale de loisirs ou association de hockey mineur oeuvrant à promouvoir la pratique du hockey dans une localité et qui est reconnue par la Ligue.

2. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX APPLICABLES

Les règlements et les règles de fonctionnement de l'Association canadienne de hockey (A.C.H.) et de Hockey Québec Chaudière Appalaches (HQCA) s'appliquent à la Ligue, sauf pour les règlements plus spécifiques apparaissant aux présentes.

3. FRANCHISES

3.1 LES FRANCHISES ET LEURS TERRITOIRES RECONNUS

Les Éclaireurs de Chaudière-Etchemin :

Lévis (Sainte-Hélène de Breakeyville / Charny / Saint-Jean-Chrysostôme / Saint-Romuald)

Les Husky de Chaudière-Ouest :

Lévis (Saint-Rédempteur / Saint-Nicolas / Saint-Etienne)

Pointe-Levy :

Lévis (Lévis, Lauzon, St-David) / Lévis (Pintendre)

Les Sénateurs de Bellechasse :

Saint-Henri de Lévis / Saint-Charles de Bellechasse / Saint-Gervais / Saint-Raphael / Saint-Michel-de-Bellechasse / Saint-Vallier / Beaumont / La Durantaye / Saint-Anselme / Sainte-Claire / Saint-Damien de Buckland / Armagh / Saint-Malachie / Sainte-Hénédine / Saint-Nérée / Honfleur / Saint-Philémon / Buckland / Saint-Lazarre de Bellechasse / Saint-Nazaire de Buckland / Sainte-Marguerite de Dorchester

Les Rapides Beauce-Nord :

Saint-Isidore / Sainte-Marie / Scott / St-Bernard / Saint-Elzéar / Saint-Sylvestre / Saint-Lambert de Lauzon

Les Alliés de Montmagny-L'Islet :

Montmagny / Berthier-sur-Mer / Saint-François-Montmagny / Saint-Pierre de la Rivière du Sud / Saint-Paul de Montminy / Cap-Saint-Ignace / L'Islet / Saint-Eugène / L'Isle-aux grues / Notre-Dame-du-Rosaire / L'Islet-sur-Mer / Saint-Jean-Port-Joli / Saint-Pamphile / Sainte-Louise / Saint-Aubert / Saint-Cyrille-de-L'Islet / Saint-Rock-des-Aulnaies / Saint-Damase-des-Aulnaies / Saint-Omer-de-L'Islet / Sainte-Perpétue-de-L'Islet / Tourville / St-Félicité-de-L'Islet / Saint-Marcel-de-L'Islet / Saint-Adalbert / Sainte-Lucie-de-Beauregard / Saint-Fabien de Panet / Sainte-Apolline de Patton / Lac-Frontière / Saint-Euphémie

Les Seigneurs de Lotbinière :

Sainte-Croix / Saint-Agapit / Saint-Gilles / Saint-Édouard-de-Lotbinière / Laurier-Station / Dosquet / Saint-Agathe-de-Lotbinière / Lotbinière / Saint-Patrice de Beaurivage / Saint-Antoine de Tilly / Leclercville / Issoudun / Saint-Flavien / Lyster / Saint-Apolinaire / Saint-Narcisse de Beaurivage / Joly / Saint-Jacques de Leeds.

Chacune de ces franchises s'engage à s'inscrire à la Ligue, dans la mesure où elle a un nombre suffisant de joueurs, toutes leurs équipes de classe A et dans les divisions Novice, Atome, Pee Wee, Bantam, Midget et Junior.

D'autres organisations pourront joindre la Ligue pour une ou des équipes dans une division sur autorisation de l'Assemblée des gouverneurs, conformément à ses statuts et aux présents règlements.

3.2 CONDITIONS D'ADMISSIBILITÉ

Pour être admise comme franchise, une demande doit être faite à la Ligue conformément à **l'article 20 des STATUTS** de la Ligue Chaudière Rive-Sud Etchemin Inc.

Une franchise doit avoir une équipe évoluant dans 2 (deux) niveaux différents et ne doit avoir aucune affiliation avec une autre franchise dans un niveau supérieur ou égal (catégorie A et B).

3.3 RESPONSABILITÉS DES FRANCHISES ET DES ORGANISATIONS

Les responsabilités des franchises et des organisations sont :

- A)** Respecter les directives de la Ligue et les présents règlements.
- B)** Fournir les temps de glace nécessaire pour l'évolution de ses équipes dans la Ligue.
- C)** Désigner un gouverneur représentant la franchise auquel l'organisation fait partie et de s'assurer qu'il a un pouvoir décisionnel.
- D)** Vérifier l'éligibilité des joueurs au sein d'une franchise, le domicile légal, les libérations et l'appartenance.

4. ÉQUIPES

4.1 INSCRIPTION DES ÉQUIPES ET FRAIS DE LIGUE

Toute demande de dérogation d'une organisation, doit être soumise à la LCRSE lors de la première réunion et approuvée par les Gouverneurs.

Toute demande d'inscription d'équipes pour évoluer dans le cadre de la Ligue doit être faite lors d'une assemblée régulière du mois de septembre de chaque année.

Les frais d'inscription des équipes et les frais de Ligue devront être payés avant le 15 octobre courant. Les franchises devront acquitter ces coûts pour pouvoir recevoir les contrats de joueurs des équipes sous leur juridiction respective.

Les frais d'inscription peuvent, en plus des dépôts statutaires des franchises, aussi comprendre un coût forfaitaire par franchise et organisation pour garantir le paiement d'amendes ou de toute autre somme due à la Ligue, lequel dépôt sera remis à la franchise ou à l'organisation à la fin de la saison, déduction faite des sommes retenues, le cas échéant. Le coût forfaitaire est déterminé au besoin par le Comité Exécutif de la Ligue. Les frais de Ligue, d'arbitrage, de supervision, de cédule, de statistique, de publicité, d'administration, de registrariat et autres seront adoptés à l'Assemblée des Gouverneurs à chaque début de saison.

Les frais pour les séries de fin de saison seront adoptés avant les dites séries par le Bureau des Gouverneurs et seront payables dans les dix (10) jours de la réception de la facture émise par le trésorier.

Le retrait ou l'addition d'une ou de plusieurs équipes, après le 15 septembre pour les catégories de Atome à Junior, entraînera des frais additionnels de 150.\$ à la franchise, et ce, par catégorie à modifier. Ces frais seront payables sur facturation émise par le trésorier

4.2 FORMATION ET ÉQUILIBRE DES ÉQUIPES

Les équipes évoluant dans une même division, de même niveau, en provenance d'une même franchise ou organisation doivent être d'égale force. Afin de s'assurer que cette règle soit respectée, le Préfet de Discipline effectuera les vérifications à la demande d'un ou des gouverneurs. Les équipes trouvées fautives à ce moment seront signalées aux gouverneurs des franchises ou aux organisations concernées qui devront équilibrer leurs équipes.

Toute équipe qui tourne en dérision une partie dans le but de contourner ce règlement se verra imposer des sanctions par le Préfet de Discipline, lesquels devront être approuvés par les Gouverneurs.

Le Préfet de Discipline présentera une résolution à la Ligue lors de l'Assemblée régulière signalant les équipes fautives et recommandant des sanctions. Hockey Québec sera averti si l'organisation refuse. Le barème pour qu'une équipe soit considérée comme fautive sera le suivant

Différence entre les **BUTS POUR** et les **BUTS CONTRE** de l'équipe la plus faible avec chacune des équipes les plus fortes, calculée sur une base individuelle (basé sur une saison de 24 parties) :

80 buts : Pour une franchise qui présente 2 équipes dans le même niveau, si une équipe termine la saison avec ce différentiel ou plus.

Si l'équipe termine la saison en première position de sa division, l'équipe ne pourra recevoir le prix prévu par la Ligue pour une première position.

90 buts : Pour une franchise qui présente 3 équipes dans le même niveau, si une équipe termine la saison avec ce différentiel ou plus,

Si l'équipe termine la saison en première position de sa division, l'équipe ne pourra recevoir le prix prévu par la Ligue pour une première position.

100 buts : Pour une franchise qui présente 4 équipes et + dans le même niveau, si une équipe termine la saison avec ce différentiel ou plus,

Si l'équipe termine la saison en première position de sa division, l'équipe ne pourra recevoir le prix prévu par la Ligue pour une première position.

110 buts : Sans tenir compte du nombre d'équipe dans le niveau, si une équipe termine la saison avec ce différentiel ou plus.

Différence entre les **BUTS POUR** et les **BUTS CONTRE** de l'équipe la plus faible avec chacune des équipes les plus fortes, calculée sur une base individuelle (basé sur une saison de 20 parties). Au 20/24^{ième}.

66 buts : Pour une franchise qui présente 2 équipes dans le même niveau, si une équipe termine la saison avec ce différentiel ou plus,

Si l'équipe termine la saison en première position de sa division, l'équipe ne pourra recevoir le prix prévu par la Ligue pour une première position.

75 buts : Pour une franchise qui présente 3 équipes dans le même niveau, si une équipe termine la saison avec ce différentiel ou plus.

Si l'équipe termine la saison en première position de sa division, l'équipe ne pourra recevoir le prix prévu par la Ligue pour une première position.

83 buts : Pour une franchise qui présente 4 équipes et + dans le même niveau, si une équipe termine la saison avec ce différentiel ou plus.

LIGUE CHAUDIÈRE RIVE-SUD ETCHEMIN - RÈGLEMENTS

Si l'équipe termine la saison en première position de sa division, l'équipe ne pourra recevoir le prix prévu par la Ligue pour une première position.

91 buts : Sans tenir compte du nombre d'équipe dans le niveau, si une équipe termine la saison avec ce différentiel ou plus.

Différence entre les **BUTS POUR** et les **BUTS CONTRE** de l'équipe la plus faible avec chacune des équipes les plus fortes, calculée sur une base individuelle (basé sur une saison de 16 parties). Au 16/24^{ième}.

53 buts : Pour une franchise qui présente 2 équipes dans le même niveau, si une équipe termine la saison avec ce différentiel ou plus.

Si l'équipe termine la saison en première position de sa division, l'équipe ne pourra recevoir le prix prévu par la Ligue pour une première position.

60 buts : Pour une franchise qui présente 3 équipes dans le même niveau, si une équipe termine la saison avec ce différentiel ou plus.

Si l'équipe termine la saison en première position de sa division, l'équipe ne pourra recevoir le prix prévu par la Ligue pour une première position.

66 buts : Pour une franchise qui présente 4 équipes et + dans le même niveau, si une équipe termine la saison avec ce différentiel ou plus.

Si l'équipe termine la saison en première position de sa division, l'équipe ne pourra recevoir le prix prévu par la Ligue pour une première position.

73 buts : Sans tenir compte du nombre d'équipe dans le niveau, si une équipe termine la saison avec ce différentiel ou plus.

Le barème ne s'appliquera pas si :

- La meilleure équipe de l'organisation, pour la catégorie en question, joue pour 0,500 ou moins avant le calcul des points de comportement.
- Toutes les équipes de l'organisation, pour la catégorie en question, jouent pour 0,500 ou plus, avant les points de comportement.

Le barème doit s'appliquer si

S'il y a un écart de 80, 90 100 buts ou de 66, 75, 83 buts, tel qu'expliqué plus haut, soit pour l'atome, le Pee Wee, le Bantam, le Midget et le Junior. Les conséquences seront les suivantes :

- L'organisation sera mise à l'amende de 750\$ pour la participation aux championnats régionaux et suspension du groupe d'entraîneurs de septembre au 31 décembre de l'année suivante, sur approbation du Comité de discipline de la LCRSE.

Si la différence est supérieure à 110 buts, 91 buts dépendamment du nombre de matchs

- L'organisation sera mise à l'amende de 750\$ pour la participation aux séries éliminatoires.

L'équipe la plus forte pourra être mutée à un niveau supérieur après avoir joué la moitié de sa saison régulière ou l'équipe la plus faible pourra être reclassée dans un niveau inférieur dans la mesure du possible. Toute autre sanction recommandée par le Préfet de Discipline pourra être présentée à l'assemblée des gouverneurs.

Toutes les franchises doivent avoir des joueurs qui évoluent dans le double lettre avant de former leurs équipes de catégorie A B et C. Une vérification sera effectuée avant le début de chaque saison. Toutefois, de façon exceptionnelle, une franchise ou une organisation peut demander une dérogation aux règlements.

Toutes les équipes d'une même catégorie dans une franchise sont divisées en classe A et B (C pour les catégories Atome et Pee Wee) selon le tableau de classification conformément aux règlements de Hockey Québec-Chaudière-Appalaches sur la formation et l'équilibre des équipes.

A moins de justification majeure approuvée par la Ligue, les franchises devront regrouper l'ensemble de leurs joueurs de même niveau ou catégorie et former leurs équipes conformément à la réglementation de la Ligue. Toute franchise pourra toutefois en début de saison demander au Bureau des Gouverneurs uniquement pour le niveau novice, l'exclusion complète de certains territoires de franchise (Hockey mineur reconnu).

4.3 RESPONSABLE D'ÉQUIPE AU BANC DES JOUEURS

Aucune partie ne peut débuter ou se poursuivre sans qu'au moins une des personnes figurant sur le formulaire d'enregistrement avec l'équipe, à titre de responsable, soit présente derrière le banc des joueurs (gérant, entraîneur certifié, soigneur, préposé aux bâtons). Seulement ces personnes sont autorisées à être au banc des joueurs au cours de la partie. À défaut, un adulte de 18 ans et plus pourra exceptionnellement agir en tant que suppléant.

4.4 CARTABLE D'ÉQUIPE

Le cartable d'équipe est obligatoire pour chacune des parties et doit toujours être disponible pour fin de vérification. Le cartable d'équipe doit obligatoirement contenir les éléments suivants :

Le calendrier des parties régulières et, lorsque disponibles, les feuilles d'enregistrement d'une équipe, sur laquelle les joueurs ont signé. Tous les joueurs réguliers et affiliés sont sur la même feuille. Une photocopie des cartes

d'entraîneurs et de santé sécurité, le permis de tournoi et les feuilles roses de pointage de vos parties jouées au cours de la saison (5 dernières parties avant chaque tournoi).

4.5 ENREGISTREMENT DES MEMBRES D'UNE ÉQUIPE

Tel que stipulé dans les règlements de Hockey Québec, chaque équipe doit, avant sa première partie de la saison, remettre à son gouverneur, son registraire et le registraire de la ligue, le formulaire d'enregistrement des membres d'une équipe **ENTIÈREMENT** complété.

LE NON-RESPECT DE CE RÉGLEMENT ENTRAÎNE AUTOMATIQUEMENT LA PERTE DES PARTIES.

4.6 CLASSEMENTS VOIR RÉGLEMENTS 10.8 DE H.Q.

5. JOUEURS

5.1 ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS

Pour être éligible à évoluer au sein d'une franchise, tous les joueurs doivent être domiciliés dans ses limites territoriales, conformément aux règles applicables de H.Q.

Tout cas spécial doit être soumis à l'Assemblée des Gouverneurs conformément à l'**article 9.1 "Dérogation aux règlements "**.

5.2 AFFILIATION DES JOUEURS

Toutes les équipes doivent respecter les règles selon le système d'affiliation de H.Q. Livre de Règlements administratifs, article 5.6 Affiliation.

LE NON-RESPECT DE CE RÉGLEMENT PEUT ENTRAÎNER LA PERTE DES PARTIES SUR RECOMMANDATION DU Préfet de Discipline.

Un joueur évoluant dans un niveau double lettre qui aurait joué plus de la moitié de son calendrier régulier et qui désire évoluer dans un niveau inférieur doit obtenir la permission de la Ligue avant de signer son contrat de joueur.

5.3 AFFILIATION DES GARDIENS DE BUT

En supplément aux règlements de H.Q., la Ligue donne la possibilité à toutes les équipes d'utiliser les services d'un gardien de but de même catégorie et de niveau inférieur ou de la catégorie inférieure, selon le tableau d'affiliation, même si le gardien n'a pas signé de contrat de joueur affilié pour l'équipe requérante. Pour l'application de ce règlement, les gardiens de but doivent provenir de la même franchise et d'une équipe de la ligue (simple lettre).

Une exception à la règle, les équipes de Novice C peuvent utiliser un gardien de la même catégorie et du même niveau, car cette catégorie n'a pas de niveau inférieur.

5.4 SOUS-CLASSEMENT ET SURCLASSEMENT D'UN JOUEUR

Conformément à l'article 5.8.5 des règlements administratifs de Hockey Québec il sera possible de sous-classer un joueur.

Conformément à l'article 5.4 des règlements administratifs de Hockey Québec il sera possible de surclasser un joueur.

Cependant la procédure suivante devra être préalablement suivie:

1. Le gouverneur devra adresser une demande écrite au Préfet de Discipline;
2. On devra y indiquer la division de provenance du joueur ainsi que la division proposée;
3. Le joueur devra être évalué par le Comité désigné par HQCA, et ce, dans sa division d'origine;
4. Une recommandation du dit Comité déterminant la division et la classe, sera transmise à l'organisation concernée;
5. Toute organisation qui contrevient à cette procédure sera passible de sanction par HQCA;
6. **Toute demande de supervision spécifique d'un joueur, d'une équipe ou d'une partie doit être adressée par la franchise au Préfet de Discipline de la Ligue, qui la transmettra à HQCA pour évaluation et la franchise devra assumer les frais relatifs à l'analyse de la demande**

Le Bureau des Gouverneurs sur recommandation du **Préfet de Discipline** pourra reclasser tout joueur qui déséquilibre la Ligue, c'est-à-dire tout joueur qui présenterait par exemple le double de points ou le double de buts par rapport à la moyenne des 10 premiers compteurs en excluant le dit joueur dans le calcul de cette moyenne.

5.5 JOUEUR ILLÉGAUX

Lors d'un match, toute équipe qui utilise les services d'un joueur illégal, perd automatiquement ce match, son point de comportement et d'autres sanctions seront imposées par le comité de Discipline de la LCRSE.

6. PARTIES

6.1 DURÉE DES PARTIES

Les parties sont de trois (3) périodes chronométrées selon le schéma suivant :

Atome, Pee-Wee, Bantam, Midget et Junior : 1 heure 20 minutes (80 minutes maximum);

- 3 minutes de réchauffement;

- 2 périodes de 15 minutes chronométrées;
- 1 minute de repos entre les périodes.

Pour toutes les catégories, la durée de la 3^{ième} période est déterminée en fonction du temps disponible alloué pour la glace et selon le principe suivant :

L'arbitre du match, après avoir vérifié le temps alloué pour la partie, détermine la durée de la 3^{ième} période de la façon suivante :

$$\left[\frac{\text{Temps disponible}}{2} \right] + 5 \text{ minutes} = \text{durée de la 3}^{\text{ième}} \text{ période (maximum 20 minutes)}$$

Ce temps doit être indiqué sur la feuille de pointage.

EX : Il est 13h50 et l'heure de glace se termine à 14h20, donc il reste trente (30) minutes disponibles.
(30 minutes divisées par 2) = 15 minutes
(15 minutes + 5 minutes) = 20 minutes
La 3^{ième} période sera de 20 minutes chronométrées.

EX: Il est 14h00 et l'heure de glace se termine à 14h20, donc il reste vingt (20) minutes disponibles.
(20 minutes divisés par 2) = 10 minutes
(10 minutes + 5 minutes) = 15 minutes
La 3^{ième} période sera de 15 minutes chronométrées.

Une partie prend fin quand le temps chronométré est écoulé ou que la plage de temps allouée pour la partie est terminée (ex : la partie est cédulée de 13h00 à 14h20, donc la partie se terminera à 14h20). Si une partie commence avec plus de 10 minutes de retard, et qu'il y a une possibilité de reprendre le temps perdu (ex : après 14h20) et avec une entente écrite avant le début de la partie sur la feuille de match, entre les deux entraîneurs-chef, l'arbitre en chef et le responsable de l'aréna, la partie pourra se poursuivre après l'heure officielle de la fin du match, tout en respectant le délai maximum pour une partie. (Ex : la partie débutée à 13h15 pourra se terminer au plus tard à 14h35).

Dans les catégories Novice, Atome, Pee-Wee, Bantam, advenant un écart de 7 buts après 2 périodes ou au cours de la troisième période, la partie se poursuit en temps non chronométré et les punitions seront chronométrées. Si l'écart est de 10 buts après la deuxième période ou au cours de la troisième période, la partie prend fin automatiquement.

Dans la catégorie Midget et Junior, advenant un écart de 6 buts après 2 périodes ou au cours de la troisième période, la partie se poursuit en temps non chronométré. et si l'écart est de 8 buts après la deuxième période ou au cours de la troisième période, la partie prend fin automatiquement.

Cependant, dans ces cas, la partie pourra se poursuivre non officiellement avec le consentement des deux équipes.
SAUF POUR LE JUNIOR A ET B

Avant chaque partie, l'arbitre doit indiquer à l'entraîneur de chaque équipe l'heure à laquelle la partie se terminera si le temps alloué à la partie chronométrée n'est pas suffisant.

Le temps de début et de fin de chaque partie devra être inscrit par le chronométrateur sur la feuille de pointage et initialisé par l'arbitre en charge. **Le coordinateur des arbitres à la Ligue** est responsable de l'application de ce règlement par les arbitres de la Ligue.

Le temps de la fin de la partie est l'heure de la fin de la partie si elle s'est terminée avant l'heure prévue ou l'heure où elle s'est réellement terminée si elle n'a pu être complétée dans le temps réglementaire.

Pour éviter les retards lors d'une partie, l'arbitre en charge a la responsabilité du temps perdu. Il appellera une pénalité à l'équipe qui retardera la partie de façon délibérée.

Étant donné la durée des parties de 1h20 minutes, toutes les pénalités impliquant un temps restant dans la partie, seront calculées à partir du temps de la durée normale (1h20) de la partie et non à partir du temps indiqué au tableau indicateur.

6.2 CHANDAILS

Toutes les équipes doivent avoir en leur possession 2 ensembles de chandails de couleurs différentes possédant les mêmes numéros. La numérotation des chandails doit se situer entre 0 et 99. Les équipes qui ne pourront se conformer à cette directive devront faire une demande de dérogation à la Ligue en indiquant l'échéancier que la franchise propose pour se conformer à ce règlement.

Au début de chaque saison, chaque gouverneur mentionnera les couleurs de chandails de ses équipes. Si deux (2) équipes ont des chandails de même couleur ou trop similaires, l'équipe qui reçoit devra changer de chandail ou porter un dossard de sorte que chaque équipe soit facilement différenciée.

Il est convenu que les couleurs foncées seront portées par l'équipe locale. Ceci s'applique aux équipes qui sont conformes au précédent règlement.

Les joueurs devront porter le même numéro durant toute la saison et l'entraîneur devra mentionner tout changement définitif de numéro à la Ligue.

6.3 NOMBRE DE JOUEURS EN UNIFORME ET ABSENCE D'UNE ÉQUIPE POUR UNE PARTIE

Sous réserve de l'article 6.5, une équipe doit se présenter au début du match avec un minimum de **six (6) joueurs + un (1) gardien de but.**

Après le début d'un match, si une équipe n'est pas en mesure de placer sur la glace le nombre de joueurs requis par le jeu (1 gardien de but et 5-4 ou 3 autres joueurs selon les punitions), l'officiel met fin au match, fait rapport sur la feuille de match et l'équipe en cause perd le match.

Si la partie doit être arrêtée et si les entraîneurs sont d'accord pour continuer, la partie sera considérée comme une partie d'exhibition et tous les officiels seront tenus d'accomplir leurs fonctions.

Toute équipe qui enfreint l'alinéa précédent pour deux (2) parties durant la saison régulière est suspendue par l'exécutif et référée au Préfet de Discipline.

Toute équipe qui se présente à une partie avec un nombre insuffisant de joueurs, se voit imposer une amende statutaire de \$ 50.00 pour une première infraction. En cas de récidive, le Préfet de Discipline sera saisi de la question et proposera une sanction exemplaire. Le gouverneur de la franchise concernée pourra lors d'une réunion régulière demander à la Ligue de suspendre l'application de l'amende pour des motifs raisonnables avec circonstances atténuantes. Dans ce cas, un vote des gouverneurs sera requis.

6.4 DÉBUT D'UNE PARTIE OU D'UNE PÉRIODE

A) **Poigné de mains** : au début de chaque match, les joueurs de chacune des équipes s'échangeront une poignée de mains dans le but de faire preuve d'esprit sportif et de démontrer une attitude constructive face à la compétition.

B) Dès que l'officiel en charge indique le début de la partie ou de la période (coup de sifflet), les joueurs débutants seulement demeurent sur la glace et sont prêts pour la mise au jeu. Aucun attroupement ne sera permis après le coup de sifflet.

6.5 RETARD

À compter de l'heure cédulée d'une partie, un délai maximum de 15 minutes sera accordé à une équipe pour se présenter sur la glace et ce, incluant la période d'échauffement. Le retard doit être causé autrement que par un refus d'entreprendre la partie. Le temps de délai est retranché du total alloué pour la partie.

Après le délai, l'équipe fautive perdra automatiquement la partie et son point de comportement. Le pointage inscrit sera de 1 à 0 et l'équipe gagnante conserve son point de comportement.

Les retards des parties qui sont imputables aux équipes, aux arbitres et aux conditions de transport sont déduits du temps normalement autorisé pour les parties. Tous les retards qui sont imputables à des bris opérationnels de l'aréna sont la responsabilité de l'aréna en cause. La partie sera interrompue et prendra fin après le temps normalement écoulé.

Il est nécessaire qu'au moins le 1/3 de la partie soit jouée pour être considérée comme partie jouée et terminée. Lors d'un retard causé par autre chose qu'une des deux équipes en présence, la partie commencera dès que possible sauf si plus du 2/3 de temps alloué est écoulé.

Si une des deux équipes en présence refuse de débiter la partie à cause du manque de temps pour jouer entièrement la partie, l'arbitre appliquera le règlement "*Refus de mettre au jeu*", article 78 de l'A.C.H.

6.6 SORTIE DES JOUEURS

L'équipe qui visite sort en premier de la surface glacée. L'équipe locale doit demeurer à proximité de son banc.

6.7 RONDELLES

L'équipe qui reçoit devra fournir cinq (5) rondelles réglementaires au marqueur au début de chaque partie.

6.8 ARBITRES ET OFFICIELS

Chaque franchise devra respecter les normes fixées quant au nombre d'arbitre, de juges de lignes, comme spécifié sur le tableau suivant :

CATÉGORIE	ARBITRE	JUGE DE LIGNE	MINIMUM REQUIS
Atome C	2	0	1
Atome B	2	0	1
Atome A	1	2	1
Pee-wee	1	2	2
Bantam - Midget - Junior	1	2	2

Lorsque le minimum **de joueurs** requis est présent, la partie débutera immédiatement. Si une équipe où les deux équipes refuse de commencer la partie, on doit se conformer à l'article 78 de l'A.C.H., « Refus de se mettre au jeu ».

6.9 FEUILLE DE POINTAGE

Avant chaque partie, l'entraîneur de l'équipe doit inscrire sur la feuille de pointage reconnue par H.Q. en lettres moulées son nom ainsi que sa signature tel qu'apparaissant sur son certificat. Il doit également inscrire tous les responsables d'équipe se trouvant derrière le banc pour la partie.

Chaque équipe qui joue local est responsable de transmettre les résultats de la partie à la LCRSE, maxime 2 heures après la fin de la partie.

Chaque gouverneur ou organisation doit s'assurer que les feuilles des parties soient photographiées ou scannées et envoyer au statisticien de la Ligue le dimanche soir après la dernière partie jouée. Si après 7 jours, la feuille de pointage est non reçue, un avertissement pour la première offense dans la saison sera émis et on pourra imposer une amende de 5\$ par partie par le suite.

La Ligue peut adopter des règles précises quant à la façon de compléter une feuille de pointage et le défaut pour une franchise ou une organisation de s'y conformer, entraînera pour la première offense dans la saison un avertissement et pour toute offense subséquente, une amende de 50,00 \$.

Les étiquettes auto collantes de joueurs sont obligatoires sur les feuilles de partie pour toutes les catégories. Le modèle sur le Site internet de la LCRSE doit être utilisé.

6. 10 SYSTÈME DE POINTAGE

Le système traditionnel de pointage (partie gagnée, 2 points, partie nulle, 1 point) sera utilisée et le point de comportement (Système Franc Jeu) selon le tableau décrit ci-dessous s'ajoutera. Pour mériter un point de comportement, l'équipe doit avoir reçu un nombre de minutes de punition égal ou inférieur à un maximum de:

CATÉGORIE	NOMBRE DE PUNITIONS MAXIMUM
Atome	10 min
PeeWee	12 min
Bantam	16 min
Midget	20 min
Junior	22 min

6. 11 TAPAGE SUR LES BANDES

Il est interdit de frapper sur la bande (à l'intérieur de l'enceinte de la surface glacée et sur le dessus de celle-ci).

Une pénalité de deux (2) minutes pour conduite non sportive sera alors décernée à l'équipe fautive. La pénalité peut être purgée par n'importe quel joueur de l'équipe fautive.

6. 12 PÉNALITÉS

Les pénalités doivent être purgées selon le mode de jeu en cours. Si le temps de jeu se déroule en mode chronométré, le temps de la punition sera écoulé en mode chronométré. Si le temps de jeu se déroule en mode non chronométré, le temps de la punition sera écoulé en mode chronométré (sauf si le chronomètre de l'aréna ne permet pas cette application). Le temps de la punition doit respecter les règles de H.Q. (2, 4, 5 et 10 minutes).

7. CALENDRIER

7. 1 SAISON RÉGULIÈRE

Le nombre maximum de parties sera de 24, n'incluant pas les séries éliminatoires.

CATÉGORIE	NOMBRE DE PARTIES MAXIMUM
Atome	20
PeeWee	24
Bantam	24
Midget	24

LIGUE CHAUDIÈRE RIVE-SUD ETCHEMIN - RÈGLEMENTS

Junior	24
--------	----

Dans un calendrier d'environ 20 semaines, un minimum de 20 parties jouées sur 24 ou au prorata du nombre de partie par catégorie, en saison régulière est nécessaire pour participer aux séries de fin de saison.

Si une équipe doit jouer une partie supplémentaire pour permettre à une autre équipe de jouer le nombre maximum de parties, les statistiques pour cette première équipe ne compteront pas, sauf pour les suspensions. Donc leurs points ne seront pas comptabilisés au classement, sauf les punitions.

Si une franchise est incapable de céder ses parties le samedi ou le dimanche d'une semaine durant la saison, elle a l'obligation de céder les parties concernées le mardi, mercredi, jeudi, ou vendredi précédent le match. Si cette règle ne peut être appliquée, une demande officielle devra être adressée à la Ligue.

7.2 PARTIE ANNULÉE

Seul le président ou en son absence, un vice-président ou le cédulaire nommé par la Ligue, peut annuler la présentation d'une partie. En cas de force majeure, le gouverneur ou l'organisation devra avertir qui de droit au moins (3) heures à l'avance.

Aucune partie ne sera reprise pour raison de mauvaise température.

7.3 PARTIES HORS-CONCOURS

Une équipe peut prendre part à une ou plusieurs parties hors-concours avant la saison et durant la saison en autant que cela ne nuise pas aux parties régulières.

7.4 TOURNOIS

Toute équipe pourra s'inscrire et participer à autant de tournois que lui permettent ses permis de tournois de Hockey Québec, en tenant compte cependant des considérations suivantes :

Une partie dans un tournoi ne pourra en aucune façon interférer avec une partie de la saison régulière. Il n'est pas permis de s'inscrire à un tournoi pendant les séries éliminatoires de la Ligue.

La Ligue Chaudière Rive- Sud Etchemin ne protégera aucun tournoi local.

Chaque équipe bénéficiera d'une (1) fin de semaine protégée avant le 31 décembre et de deux (2) fins de semaine protégées du premier janvier à la fin de la saison pour sa participation à des tournois, incluant les tournois locaux.

Les équipes doivent fournir à la Ligue toutes leurs dates de tournois auxquels elles sont inscrites en identifiant les fins de semaines à protéger.

Le cédulaire et les gouverneurs devront se baser sur les dates des tournois pour replacer des parties à reprendre.

Une amende de 100\$ sera imposé pour déplacer une partie à cause d'un tournoi non protégé ou protégé au mauvaise date.

7.5 CÉDULES

- Mi-septembre :** Dépôt des heures de glace pour la période du début octobre à la fin de décembre. (Les franchises et organisations devront fournir 12 programmes par équipe au cédule afin de cédule de 12 à 14 parties sur un total de 24).
- Début octobre :** Dépôt de la première cédule de la saison régulière couvrant du début octobre à au 31 décembre. Aucun changement de partie pour un tournoi ne sera accepté durant cette période.
- Vers le 25 octobre :** Divulgarion par les équipes de la fin de semaine à protéger pour un tournoi avant le 31 décembre, y compris les novices.
- Vers le 15 novembre :** Dépôt final et officiel de la cédule novice couvrant la période du 15 novembre au 31 décembre.
- Vers le 10 novembre :** Pour toutes les catégories, date limite pour signaler à la Ligue (au cédule) les dates des deux fins de semaine à protéger pour les tournois après le 1^{er} Janvier.
- Dépôt des heures de glace pour la période de janvier à mars de la saison régulière.
- Début décembre :** Dépôt préliminaire de la deuxième cédule de la saison régulière.
- Vers le 10 décembre :** Date limite pour vérifier et corriger les erreurs.
Dépôt officiel et final de la dernière partie de la cédule de la saison régulière.

7.6 CHANGEMENTS DE PARTIES.

Aucune partie ne pourra être changée ou déplacée après la date du dépôt final et officiel des deux cédules de la saison régulière.

• ***A - Si une équipe prévoit ne pas se présenter à une partie et que son gouverneur avise la L.C.R.S.E. au moins 48 heures à l'avance :***

- Les conséquences pour cette équipe seront les suivantes:
 - Perdra automatiquement la partie ;
 - Elle conservera cependant son point de comportement ;
 - Aucune amende statutaire ne lui sera imposée.

■ ***B - Si une équipe ne se présente pas à une partie et que son gouverneur avise la L.C.R.S.E. moins de 48 heures à l'avance :***

- Les conséquences pour cette équipe seront les suivantes:

- Perdra automatiquement la partie ;
- Perdra automatiquement son point de comportement ;
- Une amende statutaire automatique de 100,00\$ lui sera imposée.

Un minimum de 20 parties jouées en saison régulière est nécessaire pour participer aux séries de la fin saison (règlement 7.1)

Aucune entente entre deux équipes, concernant le déplacement d'une partie ne sera acceptée par la L.C.R.S.E.

Dans tous les cas où une équipe cumulerait plus de 2 absences à une partie, à l'exception des cas de forces majeurs prévus au règlement 7.2, celle-ci sera sujette à une amende et devra comparaître devant le **Préfet de Discipline**.

7.7 PARTIES REPRISES

En cas de force majeure, tout changement de partie doit être autorisée par le Président de la Ligue ou son Vice-président désigné, avant que des discussions de remise de partie ne soient initiées entre les gouverneurs. Aucune négociation de remise de partie entre les entraîneurs n'est autorisée. Une telle pratique pourra amener jusqu'à la suspension des entraîneurs en cause.

Toute partie qui est déplacée durant la saison doit être cédulee à nouveau par les franchises hôtes dans les 10 jours suivants la demande de changement. En cas de défaut, une amende statutaire de \$50.00 sera exigée à la franchise hôte et l'équipe hôte pourrait perdre la partie par défaut ainsi que son point de comportement. Aucune partie ne pourra être reprise après la date limite de la saison régulière.

7.8 SÉRIES ÉLIMINATOIRES

Toutes les parties doivent être jouées au jour et à l'heure mentionnée sur la cédule des séries. Aucun changement ne sera permis sans l'autorisation de la Ligue. Une équipe qui ne se présente pas à une partie des séries perdra la partie ainsi que son point de comportement. De plus, **l'équipe ne pourra participer qu'à la deuxième partie des séries de fin de saison si la faute survient à la première partie. Dans tous les autres cas, l'équipe est automatiquement éliminée**, et une amende de 50.00 \$ sera chargée à la franchise.

Définition : L'organisation HÔTE est représentée par deux personnes de l'organisation locale en plus d'un membre de la ligue Chaudière Rive- Sud Etchemin, qui prendront toutes les décisions nécessaires s'il advenait un litige lors du déroulement des séries éliminatoires.

Règlements généraux :

Les règlements sont ceux de Hockey Québec, de la Ligue Chaudière Rive- Sud Etchemin et ceux indiqués ci-dessous. À défaut de précision, les règlements de la Ligue s'appliqueront.

- Les cédules sont basées sur un tirage au sort effectué lors d'une réunion de l'exécutif tenue en janvier;
- Les séries de la fin de saison se dérouleront sous la forme d'un tournoi double élimination, ce qui garantit à chaque équipe la participation à au moins deux parties;

LIGUE CHAUDIÈRE RIVE-SUD ETCHEMIN - RÈGLEMENTS

- Pour les catégories Midget et Junior, la grande finale sera un 2 de 3;
- S'il y a 16 équipes et plus dans une division, les séries se feront sur 2 tableaux : or et bronze;
- Pour toutes les parties des séries et des grandes finales, l'équipe locale sera l'équipe ayant terminée la plus haute au classement général de la saison régulière. Pour le mode « 2 de 3 » l'équipe la plus haute au classement sera « locale » pour la 1^{ère} et la 3^e partie et sera « visiteuse » pour la 2^e partie
- L'organisation hôte devra mandater deux personnes responsables des séries. La Ligue mandatera un de ses membres à titre de responsable par organisation hôte ;
- L'organisation hôte devra placer un organigramme des séries en évidence dans l'aréna ;
- Les protêts seront acceptés durant les séries de fin saison, suivant le point 7.4 Protêt des règlements administratifs. Toutes les questions de litiges devront être soumises à l'attention de l'organisation hôte des séries, et la décision sera sans appel ;
- L'organisation hôte devra s'assurer d'avoir de la musique et un annonceur maison ;
- Lors des grandes finales, la présentation des joueurs en début de partie devra être faite ;
- Le cartable de l'équipe devra suivre l'équipe pendant toutes les activités des séries. Il devra être disponible pour vérification par un responsable des séries ;
- l'application du règlement 5.3 de la LCRSE est en vigueur durant les séries (gardien de but);
- Toutes les équipes devront être prêtes à jouer 10 minutes avant le temps prévu et elles seront obligées d'aller sur la glace à la demande des responsables des séries;
- Lors de la grande finale, l'équipe ayant terminée avec le plus de points au classement général de la saison régulière sera locale ;
- Lors de la grande finale, le surfaçage de la patinoire se fera entre la deuxième et la troisième période ;
- La Ligue se réserve le privilège d'apporter des changements à tout règlement afin d'assurer la bonne marche de celui-ci. Elle se réserve le privilège de modifier la cédule des séries si des événements de force majeure l'obligent et les équipes devront s'y conformer ;
- La Direction des séries, la Ligue, ses bénévoles et l'organisation hôte, ne pourront en aucun temps être tenus responsables des blessures subies par les joueurs et les entraîneurs durant les séries ;
- Toutes les cédules devront être approuvées par les gouverneurs, par l'arbitre en chef, et l'organisation hôte.
- Chaque responsable devra transmettre les résultats et la feuille de partie 2 heures après la fin de la partie.

Durée des parties :

- Une période de (3) trois minutes sera allouée aux équipes pour le réchauffement avant la partie. Si les parties des séries sont en retard la direction se réserve le droit d'annuler la période de réchauffement. Toutes les parties devront jouer en totalité les trois périodes prévues à cet effet. Il n'y aura pas de temps

d'arrêt entre la première et la deuxième période, mais entre la deuxième et la troisième il y aura deux minutes de temps d'arrêt ;

- PeeWee et Atome: 3 périodes de 15 minutes toutes chronométrées ;
- Bantam: 1 période de 12 minutes et 2 périodes de 15 minutes, toutes chronométrées ;
- Midget et Junior: 2 périodes de 12 minutes et la troisième période de 15 minutes, toutes chronométrées ;
- Lorsqu'il y aura une différence de sept (7) buts, à compter de la troisième période la partie prendra fin immédiatement. (H.Q.9.6.5) (toutes les catégories) ;
- En cas d'égalité à la fin de la troisième période, il faut prévoir une liste de trois joueurs lorsque l'arbitre le demandera pour la fusillade.
- Un temps d'arrêt (30 secondes) pour chacune des équipes sera permis pendant les parties ;
- Pour la présentation des grandes finales, l'organisation hôte devra prévoir 1h30 pour les novices, et 1h45 pour toutes les autres catégories ;
- Toutes les parties devront être terminées, sauf dans le cas particulier d'un tournoi à la ronde ;
- Les points de comportement sont en vigueur durant les séries de la fin de saison (Système Franc Jeu);
- Les **règlements 9,7, 9.7.1, 9.7.2 de Hockey Québec** s'appliquent intégralement en cas de périodes supplémentaires. Aucune exception. Exemple : Une période de cinq minutes et si l'égalité persiste il y aura fusillade.

7.9 RÉGIONAUX

Les équipes envoyées par la LCRSE aux Régionaux sont désignés selon les meilleures équipes au classement final de la saison régulière. **Ce sera la première équipe au classement puis l'équipe championne et finalistes, 2 finalistes en séries du pool OR, qui iront aux régionaux et pourront prendre la place d'équipes ayant terminé avant eux durant la saison.**

Si une équipe hôte fait partie des équipes désignées pour la Coupe Ledor, elle agira comme équipe hôte dans la cédule et l'équipe suivante de son organisation la remplacera comme équipe désignée à la Coupe Ledor.

Par contre, si une organisation a plus qu'une équipe, elle pourra prendre une équipe non classée comme équipe hôte et laisser ses équipes classées dans les équipes déterminées à participer à la Coupe.

8. DISCIPLINE

L'assemblée des gouverneurs pourra adopter avant le début d'une saison ou durant la saison de façon exceptionnelle, des règles particulières relativement à la discipline et des sanctions appropriées. Ces règles pourront être différentes d'une division ou d'un niveau à l'autre et d'une saison à l'autre.

Une équipe, un entraîneur ou un joueur ne pourra plaider l'ignorance pour contrevenir au code de discipline. L'entraîneur et le joueur ont la responsabilité de se conformer au code, même s'ils n'ont pas encore obtenu l'avis de sanction.

Pour toutes punitions majeures entraînant une suspension selon H.Q. (Livre de Règlements administratifs de H.Q., règlement 7.5), toutes les sanctions correspondantes seront appliquées automatiquement dans les parties subséquentes sans avis de sanction. Un manquement à ce règlement entraînera une sanction additionnelle pour le ou les joueurs et l'entraîneur fautif. À noter que toutes punitions de partie (identifiées par la lettre « E » sur la feuille de pointage) entraînent une suspension minimum de trois (3) parties qui doit être purgée immédiatement.

Dans le cas d'une deuxième infraction et infraction subséquente d'un code D-61, D62, D66, D70, la Ligue ajoutera automatiquement un match de suspension supplémentaire au joueur.

Dans le cas de tout responsable d'équipe expulsé d'un match (D-61, D62, D66, D70, D88), les règlements administratifs de H.Q. prévoit une suspension de 2 parties pour une première offense. Pour une deuxième offense les règlements administratifs de H.Q. prévoient une suspension de 4 parties et ce responsable d'équipe est référé au Comité de discipline de **la LCRSE**. Dans le cas d'une troisième offense et offense subséquente, les règlements administratifs de H.Q. prévoit une suspension indéfinie et le responsable d'équipe est référé au Comité de discipline **régional**.

L'utilisation des réseaux sociaux, internet ou autre médias sociaux doit être utiliser de façon éthique et respectueuse par les joueurs, les entraîneurs et les dirigeants, surtout ne pas s'en servir pour provoquer l'adversaire ou autre membre de la LCRSE. Tout manquement sera référé au Comité de discipline de la LCRSE.

8.1 DISCIPLINE

Le Préfet de Discipline a comme fonction d'interpréter, d'appliquer les règlements et de sanctionner tout manquement et toute infraction à l'un ou l'autre des règlements de l'A.C.H., de H.Q. et de la Ligue. Il peut prendre des décisions dans chaque dossier qui lui est référé en conformité avec les procédures établies. Une décision doit être rendue dans tous les dossiers qui sont référés au comité, et ce, dans les meilleurs délais.

Comme la fonction du Préfet de discipline, et de ses conseillers, n'est que de constater l'infraction et de fixer en conséquence la sanction correspondante, en autant que cela est applicable, le Préfet peut déléguer le pouvoir de signer un avis d'infraction et un certificat de sanction à son président ou à tout autre membre qu'il désigne, selon la procédure qu'il aura lui-même établie.

Il doit faire rapport de ses activités à l'assemblée des gouverneurs.

Lorsque des réunions sont nécessaires, elles sont convoquées par le Préfet de Discipline selon les besoins et le quorum est la majorité des personnes nommées.

À défaut d'une décision et que, le cas échéant, la suspension automatique indiquée par les règlements a été servie, le contrevenant conserve tous ses droits jusqu'à réception d'une décision.

Si le Préfet le juge nécessaire, une convocation écrite indiquant la date, l'heure et l'endroit de la réunion pourra être donnée à la (aux) partie(s) impliquée(s) au moins trois (3) jours avant la date de l'audition du dossier. En l'absence des parties, la procédure pourra suivre son cours, si le Préfet de Discipline le juge nécessaire.

Toute plainte adressée au Préfet de Discipline devra être faite par écrit et contresignée par le gouverneur de la franchise pour être jugée recevable. À défaut de remplir ces deux conditions, la plainte ne sera pas considérée.

8.2 APPEL

Il n'y a aucun appel, à quelque niveau que ce soit, d'une sanction automatique résultant de l'application d'une règle de jeu de H.Q., et/ou de l'A.C.H. et/ou de la Ligue. La seule fonction du **Préfet de Discipline** est de constater une telle sanction le cas échéant et d'en informer la ou les parties en cause.

8.3 PROTÊT

Tout protêt doit être déposé selon le mode prévu à la réglementation de H.Q. (Livre de Règlements administratifs de H.Q., article 7.4).

Tout protêt contre une décision d'un officiel en rapport avec l'application ou non application **d'une règle de jeu** doit être fait par un membre en règle. Le protêt n'est recevable que s'il répond à la procédure suivante :

- a) Un avis de protêt doit être donné à l'arbitre au moment de l'infraction ou à l'arrêt de jeu qui suit; il ne doit pas être rendu public. (La recevabilité du protêt ne sera cependant pas affectée si le protêt est rendu public) L'officiel doit le faire inscrire sur la feuille de pointage en précisant le moment où il lui est signifié :
- b) Le protêt doit être signifié par poste certifié, au comité exécutif de la Ligue et une copie doit être expédiée par poste certifié au gérant, ou à l'entraîneur ou au président de l'organisation de l'équipe adverse dans un délai de quarante-huit (48) heures suivant le match, excluant samedi, dimanche et les jours fériés);
- c) Les montants suivants en argent, chèque certifié ou mandat poste faits au nom de la Ligue Chaudière Rive-Sud Etchemin doivent accompagner les protêts :
Saison régulière : 100.00\$ - Séries éliminatoires : 200.00\$
- d) Les argents seront remis seulement lorsque le requérant ayant logé le protêt obtient une décision en sa faveur ;
- e) Dans le cas où une équipe ne donne pas suite à un protêt, sauf pour la raison qu'elle a gagné le match, elle se verra imposer une amende équivalente à la moitié du montant requis pour le dépôt ;
- f) Lors des séries éliminatoires, tout protêt doit être signifié au plus tard une (1) heure après la fin du match concerné au registraire de l'aréna ou s'est joué le match accompagné d'un dépôt en argent au montant de 200.00\$.

Tout protêt est étudié par le Préfet de Discipline de la Ligue qui fera rapport de la décision rendue au conseil d'administration et **cette décision est irrévocable et sans appel.**

Note : Aucun protêt ne sera accepté si cette procédure n'a pas été suivie. **AUCUN PROTÊT** concernant le jugement d'un officiel (arbitre, juge de lignes..) ne doit être pris en considération; la décision de l'officiel à ce sujet est finale.

Seuls les protêts concernant les règlements de jeu ou l'éligibilité d'un membre seront acceptés.

8.4 BARÈME DE PUNITION **ANNULÉ**

8.5 SUSPENSIONS

Toutes les suspensions reçues doivent être purgées obligatoirement lors de la prochaine partie officielle de l'équipe, soit de saison régulière, de séries ou en tournoi. Tout manquement à cette règle entraîne automatiquement la perte du match par défaut pour l'équipe ainsi que le point Franc Jeu. Le joueur ou entraîneur voit sa suspension doublée et dans le cas d'un joueur, l'entraîneur chef reçoit le même nombre de parties de suspension que son joueur.

Toute suspension imposée relativement au barème de punitions établi par la Ligue devra être purgée dès que le gouverneur en aura avisé l'entraîneur, (délai maximum de 72 heures). Il doit confirmer au **Préfet de Discipline** le moment où l'avis aura été donné et cette suspension doit être purgée seulement lors de parties officielles de la Ligue.

Une suspension qui doit se purger lors d'une partie annulée (non reprise) par la ligue est considérée comme étant purgée même si la partie ne s'est pas jouée.

9. ADMINISTRATION

9.1 DÉROGATION AUX RÈGLEMENTS

Une dérogation aux règlements est possible pour une raison spéciale si une franchise en fait la demande au Comité Exécutif qui en soumettra la teneur à l'assemblée des gouverneurs pour autorisation, s'il le juge opportun. Une telle dérogation ne pourra cependant pas être valable pour plus de la saison en cours.

9.2 AMENDEMENTS AUX RÈGLEMENTS

Les règlements de la Ligue peuvent être amendés lors de l'Assemblée régulière des gouverneurs et entrer en vigueur à la date mentionnée lors de l'assemblée. Les amendements majeurs proposés devront être déposés pour fin d'étude au Comité Exécutif au moins trente (30) jours avant l'assemblée et ils ne seront adoptés que sur une majorité des 2/3 des gouverneurs présents. La Ligue fournira un (1) an à l'avance toutes les modifications qui sont de son ressort et qui impliquent des frais importants pour les franchises et les organisations de hockey mineur.

9.3 FRAIS D'ARBITRAGE

Les frais d'arbitrage seront payés aux répartiteurs par la Ligue conformément à la cédule de paiements convenue en début de saison avec **le coordinateur des arbitres** à la Ligue et conditionnellement à la réception en temps d'une facture détaillée et dûment signée des répartiteurs.

La tarification et les frais de transport des arbitres seront établis au début de chaque saison par le Comité Exécutif en consultation avec les répartiteurs et le **coordinateur des arbitres** à la Ligue. Cette tarification sera soumise aux gouverneurs pour approbation lors d'une assemblée régulière de la Ligue.

9.4 REMISE DES HEURES DE GLACE

En cas de retard pour la remise des heures de glace selon la date (ex: un vendredi) qui sera déterminée aux réunions de Ligue et ce à chaque début de saison, une amende statutaire de 100 \$ sera appliquée à compter de cette date (ex: le vendredi à 18h00). Au-delà d'un délai de 48 heures supplémentaire, une amende statutaire de 25 \$ par jour sera chargée à toute franchise ou organisation fautive.

9.5 HEURES DES PARTIES

Considérant :

- La distance à parcourir ;
- Les horaires des activités scolaires des joueurs ;
- Les horaires de travail des parents ;
- Les aléas de la température hivernale ;

Toute partie de la L.C.R.S.E. requérant pour l'équipe visiteuse un déplacement de 30 km ou plus (aréna à aréna), devra être cédulée après 19h00 sur semaine et après 9h00 AM la fin de semaine et cela sous peine d'amende de 50,00 \$ par partie et/ou la possibilité de perdre la partie par défaut pour l'équipe de l'organisation fautive.

9.6 Supervision de parties

La Ligue peut effectuer des supervisions de joueurs, d'équipes ou de parties à sa discrétion. Les frais relatifs à ces supervisions seront assumés par le budget annuel de supervision voté à l'Assemblée des Gouverneurs au début de chaque saison. Si une demande nous provient d'une franchise voir l'article 5.4 paragraphe 6

La Ligue devra faire des suivis réguliers à l'Assemblée des Gouverneurs, sommaires ou détaillés selon le besoin, des supervisions effectuées en cours de saison.

9.7 ENTRÉE EN VIGUEUR