

LIGUE CHAUDIÈRE RIVE-SUD ETCHEMIN INC.



WWW.LCRSE.QC.CA



Ligue Chaudière Rive Sud Etchemin

Saison 2022-2023

Contenu de la rencontre

- Présentation de la Ligue
- Agenda de la saison
- Cédules de la saison
- Tournois protégés et non protégés
- Statistiques
- Arbitrage
- Règlements de la Ligue
- Discipline



Ligue Chaudière Rive Sud Etchemin

- Composé de :
 - Comité exécutif
 - Personnes ressources
 - Gouverneurs de Franchise
 - Observateurs de Franchise
- Toutes les décisions sont votées par les Gouverneurs
- Le Comité exécutif voit au bon fonctionnement de la Ligue et s'assure de faire respecter les règlements



Ligue Chaudière Rive Sud Etchemin

➤ Comité exécutif

- Président et Responsable Junior
- Vice-Président Exécutif
- Vice-Président
- Trésorier
- Secrétaire



Ligue Chaudière Rive Sud Etchemin

- Personnes ressources
 - Cédulaire
 - Préfet de discipline



Ligue Chaudière Rive Sud Etchemin

➤ Hockey Masculin

- Novice et Atome Pee-Wee (A,B,C)
- Bantam Midget et Junior (A et B)

➤ Regroupe sept (7) Franchises

- Les Rapides de Beauce-Nord
- Les Sénateurs de Bellechasse
- Les Éclaireurs de Chaudière-Etchemin
- Les Husky de Chaudière-Ouest
- Les Alliés de Montmagny-L'Islet
- Les Seigneurs de Lotbinière
- Les Commandeurs Pointe-Levy



Ligue Chaudière Rive Sud Etchemin

➤ Organisation participante

- B.C. Rive-Nord (Junior)
- LHMCA (M11 C M13 C, M15, M18)



INSCRIPTION

JOUEURS AFFILIÉS

- Interdiction d'utiliser un joueur affilié si l'équipe est complète

Attention au nombre de match permis au niveau des joueurs affiliés

- De Novice à Junior
 - Maximum 5 parties après le 10 janvier (excluant les tournois)



AFFILIATION GARDIEN DE BUT

- En supplément aux règlements de H.Q., la L.C.R.S.E. 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 Novice C peuvent utiliser un gardien de la même catégorie et du même niveau, car cette catégorie n'a pas

INSCRIPTION

- Chaque équipe doit obligatoirement avoir en sa possession pour remettre au marqueur à chacun des matchs, un line-up dûment rempli, incluant toutes les personnes derrière le banc (max. 5)

Étiquettes autocollantes obligatoires



INSCRIPTION

- Respecter les dates inscrites à l'Agenda de la saison de la Ligue- disponible sur le Site, sous Documentation.
- 31 décembre
 - Date limite, pour un entraîneur, pour fournir sa preuve d'accréditation
 - Date limite, pour une équipe, pour fournir la preuve d'accréditation d'un membre de son personnel à titre de préposé à la santé et sécurité
- Le 10 février
 - Date limite pour la signature et l'enregistrement de nouveaux joueurs
- Le 25 janvier à minuit heure
 - Date limite d'enregistrement pour joueurs affiliés. Les joueurs affiliés doivent avoir été dûment inscrits sur le formulaire Composition officielle d'équipe comme joueurs affiliés au plus tard



CÉDULES DE LA SAISON

➤ Fabrication de la cédule en 2 parties

- Du début de saison au 31 décembre
- Du 1er janvier à la fin de saison
- Dépôt officiel des cédules
 - Vers le 15 octobre
 - Vers le 15 décembre

● Séries éliminatoires

- Fin mars



NOMBRE DE PARTIES PAR CATÉGORIE

Atome M 11	20 parties
Pee-Wee M13	22 parties
Bantam M 15	22 parties
Midget M 18	22 parties
Junior	22 parties



TEMPS DE JEU

- Atome (M 11), Pee-Wee (M 13), Bantam (M 15), Midget (M 18) ,Junior
 - Temps de jeu 1 heure et 20 minutes maximum
 - 2 périodes de 15 minutes chronométrées
- 3^{ième} période
 - 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 :
 - $(\text{Temps disponible} / 2) + 5 \text{ minutes} = \text{durée de la 3^{ième} période}$
 - Ce temps doit être indiqué sur la feuille de pointage.



TEMPS DE JEU

EX : Il est 13h50 et l'heure de glace se termine à 14h20, donc il reste trente (30) minutes disponibles.

$(30 \text{ minutes} \div 2) = 15 \text{ minutes}$

$(15 \text{ minutes} + 5 \text{ minutes}) = 20 \text{ minutes}$

La 3^{ème} 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.

$(20 \text{ minutes} \div 2) = 10 \text{ minutes}$

$(10 \text{ minutes} + 5 \text{ minutes}) = 15 \text{ minutes}$

La 3^{ème} période sera de 15 minutes chronométrées.



TEMPS DE JEU

- Dans la catégorie, 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 si l'écart est de 10 buts après la deuxième période ou au cours de la troisième période, la partie prend fin automatiquement.
- Pour les catégories Atome et Pee-Wee avec l'accord des ent-chefs
- Pourrons poursuivre la partie même si l'écart est de 10 buts
- Par contre il n'y aura plus de temps ni pointage au tableau
- 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.
- 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).



REPRISE DE PARTIE

- Sur l'accord du Gouverneur, du président et du cédulaire de la Ligue
- Autorisée pour cause majeure seulement (bris d'équipement, erreur de cédule)
- Aucune négociation entre entraîneurs n'est permise pour déplacer une partie (amende et suspension)
- Cédulée en tenant compte des dates de tournois
- Aucune partie ne sera remise pour tempête



TOURNOIS

- Vous pouvez participer à autant de tournois que vous permettent vos permis de tournoi de la Fédération (3 tournois)
- Vous pouvez en tout temps annuler une partie régulière pour participer à un tournoi



TOURNOIS

- Tournois protégés
 - 1 fin de semaine protégée avant le 31 décembre
 - 2 fins de semaine protégées entre le 1er janvier et le 15 mars
 - Les fins de semaine ne sont pas cumulatives
 - Attention aux tournois sur 2 semaines, choisissez la bonne fin de semaine
- Remise des dates de tournois
 - Vous devez spécifier tous les tournois auxquels vous participez



Attention si vous protégez la mauvaise semaine pour un tournoi la franchise se verra imposer une amende de 100,00\$ par partie déplacée.



ANNULATION DE PARTIE

- Toute annulation de partie doit être autorisée par le Gouverneur de votre franchise et par le Président de la Ligue
- Délai pour annulation d'une partie
 - Sur avis de 48 heures à l'avance
 - Aucune amende

Sur Avis de moins de 48 heures:

- Partie perdue automatiquement
- Point de comportement perdu
- Amende de \$100.00



ANNULATION DE PARTIE

- Lors de tempête ou de mauvais temps, vous devez contacter votre Gouverneur ou le Site Internet de la L.C.R.S.E. pour connaître les décisions de la Ligue
- Vos Gouverneurs seront en contact avec le responsable de la Ligue pour prendre les bonnes décisions.
- L'équipe qui prend la décision de ne pas se présenter à une partie dû a la mauvaise température ne se verra pas imposer d'amende



STATISTIQUES

- Rôles de l'entraîneur et du gérant
 - Préparer l'alignement de la partie, tel que décrit à la page suivante
 - Éviter d'utiliser le même no. de chandail pour plus d'un joueur
 - Pendant la partie aviser l'arbitre et le marqueur des changements de gardiens

STATISTIQUES

➤ Rôles de l'entraîneur et du gérant

- S'assurer que les joueurs apportent toujours leurs deux chandails
- Respecter les officiels, arbitres et marqueurs
Ne pas oublier que ce sont souvent des jeunes
- Participer avec l'organisation à l'équilibrage des équipes de même niveau

STATISTIQUES

➤ Classement par catégorie et niveau

● Procédure de calcul des classements

- Le classement est déterminé en fonction des critères suivants:
 - 1. Le nombre total de point
 - 2. L'équipe ayant remportée le plus de victoires
 - 3. L'équipe ayant subit le moins de défaites
 - 4. L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu
 - 5. Le meilleur différentiel entre les buts pour et les buts contre de toutes les parties
 - 6. La fiche gagnante entre les équipes concernées (victoires-défaites)
- S'il y avait encore égalité, une partie décisive aura lieu.

RÈGLEMENTS/DISCIPLINE

- Les règlements de la LCRSE sont disponibles sur le site www.lcrse.qc.ca à la section Documentation



RÈGLEMENTS/DISCIPLINE

➤ Suspensions

- Responsabilité de l'équipe de s'assurer du suivi des suspensions
- Toutes les parties de suspension, doivent être purgées à compter de la première partie régulière suivante ou lors d'un tournoi
- Même chose pour les infractions commises dans les parties hors-concours ou les tournois
- Tout manquement à cette règle entraîne automatiquement la perte de la partie par défaut ainsi que le point Franc Jeu pour l'équipe. 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. Vérifier bien vos codes de pénalité sur les feuilles de match
- Attention aux infractions répétées
 - Un code « D » donne un match de suspension. À la troisième infraction et les suivantes vous ajoutez un match de plus
 - Un code « E » donne automatiquement 3 matchs de suspension et dans certains cas, le joueur sera convoquer par le Comité de discipline de la Ligue

ÉQUILIBRAGE DES ÉQUIPES

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 (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.
- **90 BUTS** Pour une franchise qui présente 3 équipes dans le même niveau, si une équipe termine la saison avec ce différentiel ou plus.
- **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.
- **110 BUTS** Sans tenir compte du nombre d'équipe dans le niveau, si une équipe termine la saison avec ce différentiel ou plus.

Également, 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.



ÉQUILIBRAGE DES ÉQUIPES BARÈME

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 (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.
- **75 BUTS** Pour une franchise qui présente 3 équipes dans le même niveau, si une équipe termine la saison avec ce différentiel ou plus.
- **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.
- **91 BUTS** Sans tenir compte du nombre d'équipe dans le niveau, si une équipe termine la saison avec ce différentiel ou plus.

Également, 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.



ÉQUILIBRAGE DES ÉQUIPES BARÈME

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

- **53 BUTS** Pour une franchise qui présente 2 équipes dans le même niveau, si une équipe termine la saison avec ce différentiel ou plus.
- **60 BUTS** Pour une franchise qui présente 3 équipes dans le même niveau, si une équipe termine la saison avec ce différentiel ou plus.
- **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.
- **73 BUTS** Sans tenir compte du nombre d'équipe dans le niveau, si une équipe termine la saison avec ce différentiel ou plus.

Également, 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.



Le barème ne s'applique pas si :

- 1 La meilleure équipe de l'organisation, pour la catégorie en question, joue pour 0,500 ou moins avant calcul des points de comportement.
- 2 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 mis à l'amende de 750\$ pour la participation aux championnats régionaux et suspension du groupe d'entraîneurs jusqu'au 31 décembre de l'année suivante.

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

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



Les membres de la Ligue Chaudière
Rive-Sud Etchemin, vous remercient
beaucoup de votre implication auprès
des jeunes

Bonne saison de hockey
Surtout Amusez-vous!

