

Ligue Amicale de
Hockey Cosom
Lindsay

Livre des Règlements

Version 4.3
Dernière Mise à Jour : 9 Février 2001

Ne pas oublier que mieux vaut prévenir que guérir!!!

La ligue de hockey cosom Lindsay est une ligue amicale où toute forme de violence est strictement interdite. Veuillez prendre note que la ligue n'est en aucun cas responsable des blessures pouvant survenir dans le centre.

Il est de votre devoir de faire attention pour éviter toute forme de rudesse qui pourrait entraîner une blessure chez un autre joueur ou à vous-même!

Les accidents, ça arrive fréquemment

Pour cette raison, la ligue suggère fortement le port de lunettes protectrices, de gants de hockey et de jambières protectrices chez les joueurs d'avant afin d'éviter toute forme de blessure. Dans le cas des gardiens de but, le port du masque ou d'un casque avec grille approuvé par les responsables de la ligue est obligatoire.

Veuillez vous rappeler que le hockey n'est qu'un jeu et ceci s'applique surtout à nous-mêmes : nous ne jouons pas dans cette ligue pour faire carrière au hockey mais bien pour nous divertir : veuillez prendre cela en considération car nous avons tous trop d'obligations à l'extérieur du hockey (le travail, la famille et l'école par exemple) pour adopter un comportement compromettant la sécurité des autres joueurs ainsi que notre propre sécurité.

Veuillez prendre les points mentionnés ci-dessus en considération afin que le hockey demeure du hockey.

Merci de votre collaboration!!!

Règlements

1. Déroulement des rencontres

- 1.1 Chaque partie a une durée de 15 minutes écoulées à temps continu. Cependant, la dernière minute de jeu se déroule à temps arrêté. Dans le cas où il y a 5 buts d'écart en saison régulière ou 7 buts d'écart en séries, la partie est terminée à moins que l'équipe perdante réussisse à réduire l'écart à 4 buts ou moins en comptant au moins 1 but sur des lancers de pénalité (1 punition = 1 lancer de pénalité en fin de match)
- 1.2 Le temps sera arrêté si un arrêt de jeu a une durée de 10 secondes ou plus jusqu'à ce que la balle soit remise en jeu. Les 10 secondes seront toujours écoulées (sauf évidemment lors de la dernière minute de jeu d'un match).
- 1.3 Les parties se déroulent en tout temps à 3 contre 3, plus les gardiens de but.
- 1.4 Chaque semaine, toutes les équipes devront jouer un minimum de 3 parties à moins d'un arrangement fait au moins une semaine à l'avance avec les responsables de la ligue.
- 1.5 Durant les saisons d'automne (septembre à décembre) et d'hiver (janvier à avril), les parties auront lieu le dimanche et quelques fois le samedi entre 8 :30 et 19 :00. Pour la saison d'été (mai à août), il y a aussi des parties se déroulant en semaine entre 17h et 23h ; les journées restent à déterminer en fonction des disponibilités du gymnase.
- 1.6 Les joueurs doivent arriver au centre au moins 15 minutes avant leur première partie afin d'éviter tout délai.

- 1.7 Habituellement, toutes les équipes disputent une moyenne de 4 parties par semaine, toutes durant la même journée. De plus, toutes les parties d'une même équipe se déroulent à l'intérieur d'un intervalle moyen de 2 heures (par exemple, une équipe qui débute à 9h peut s'attendre à terminer sa dernière partie à 11h). Il y a bien sûr des exceptions et cette règle n'est que générale (par exemple, une équipe ayant sauté une semaine pourra jouer 5, 6 ou 7 parties lors d'une même journée afin de rattraper le retard). Il n'arrivera que très rarement qu'une équipe devra attendre plus de 2 matches consécutifs sans jouer avant de disputer le suivant pour une même journée. Il sera aussi assez rare qu'une équipe dispute plus de 2 matches consécutifs.
- 1.8 Dans le cas d'une journée fériée ou de la non-disponibilité du gymnase, les parties seront remises. Aucune partie ne sera annulée. Les joueurs seront avisés en temps et lieu si cela se produit.
- 1.9 Une saison comprend 50 parties plus les séries éliminatoires et se déroule dans un intervalle d'au plus 4 mois. Certaines équipes s'inscrivant tardivement durant la saison pourraient jouer moins de 50 parties ; dans ce cas il y aurait un avis donné à l'avance par les organisateurs sur le nombre de parties à jouer durant la saison ainsi que sur le coût d'inscription de l'équipe. Le classement général serait dans ce cas établi selon la moyenne des équipes et non pas sur leur nombre de points.
- 1.10 Dans le cas où une équipe se présente en retard à un match, un délai de 10 minutes sera accordé après quoi l'équipe en question perdra son match par défaut. Cependant, si l'équipe peut commencer son match dans l'intervalle de 10 minutes occasionné par le délai, elle pourra se voir imposer une pénalité pour avoir retardé le match.
- 1.11 Toute transaction entre 2 équipes devra préalablement être approuvée par les responsables de la ligue. Seule une raison exceptionnelle peut permettre à une équipe d'effectuer une transaction ; habituellement, cela n'est guère toléré dans cette ligue.

- 1.12 Après 25 parties, aucune transaction n'est possible.
- 1.13 La cédule n'est pas déterminée au début de la saison mais est plutôt établie hebdomadairement (à chaque semaine). Cela a comme avantage d'accomoder toutes les équipes car il arrive parfois que certaines équipes ne soient pas disponibles à l'intérieur d'un intervalle de temps donné à cause d'imprévus par exemple. La cédule pourra être ajustée en conséquence.
- 1.14 Chaque équipe a droit à 3 minutes de réchauffement avant chaque partie et ce à partir du moment où tous les joueurs impliqués dans la partie précédente ont quitté la surface de jeu. Un temps de réchauffement moindre pourra être accordé lorsqu'une équipe dispute sont 2eme match ou plus durant la même journée à cause du temps habituellement rapproché entre les parties.
- 1.15 Dans le cas où une équipe dispute plus de 2 matches de suite seulement, un repos de 10 minutes lui sera accordé entre chaque nombre pair de parties (après 2 et 4 parties par exemple). Il est cependant assez rare qu'un tel cas survient. Dans tous les autres cas 3 minutes de repos seront données.
- 1.16 Tous les joueurs d'une même équipe devront porter des chandails identiques (que ce soit un chandail de hockey ou un T-shirt) approuvés par les responsables de la ligue sauf avis contraire de la part des responsables de la ligue. Les responsables de la ligue s'accordent le droit de décerner une punition automatique en début de match à toute équipe ne respectant pas cette règle si elle est en vigueur pour la saison courante.
- 1.17 Le jeu se déroule avec une balle de plastique trouée qui est remplie avec des chiffons afin d'éviter qu'elle rebondisse trop et soit trop difficile à contrôler.

2. Éthique

- 2.1 La Ligue de Hockey Cosom Lindsay est d'abord et avant tout une ligue amicale dans laquelle la participation et le divertissement priment. Toute forme de violence physique sera fortement réprimandée.
- 2.2 Le comité de discipline de la ligue est formé des membres de l'arbitrage et des organisateurs qui se baseront sur les règlements de la ligue pour toute sanction imposable.
- 2.3 Plusieurs règlements s'appliquent au cours d'une partie afin d'enrayer la violence :
- 2.3.1 L'instigateur d'une bagarre sera automatiquement chassé du match et suspendu pour une durée de 5 parties. Sa suspension débute à partir du moment où le joueur termine son combat. La partie durant laquelle le combat survient n'est pas incluse dans la suspension malgré le fait que le joueur soit chassé du match (car il s'agit d'une inconduite de partie et non pas du début réel de la suspension).
 - 2.3.2 Dans le cas où il n'y a pas d'instigateur pour une bagarre, les 2 joueurs sont chassés du match et suspendus pour les 4 parties suivantes.
 - 2.3.3 En aucun cas une équipe jouera en désavantage numérique suite à une punition donnée contre elle : elle se verra plutôt imposer contre elle un lancer de punition à la fin du temps réglementaire ou suite à 5 (saison) ou 7 (séries) buts d'écart. Cependant, en séries, s'il y a punition durant la prolongation, le lancer de punition aura lieu immédiatement suite à l'arrêt de jeu de l'arbitre.
 - 2.3.4 Pour toute blessure avec sang causée à l'adversaire, le joueur fautif se verra automatiquement imposer une suspension de 2 parties en plus d'être chassé de la partie si l'arbitre juge que le geste ayant causé la blessure était délibéré ou aurait pu être évité.

- 2.3.5 L'arbitre peut imposer une pénalité mineure à l'équipe fautive pour toute injure lui étant adressée. De plus, toute forme de menace adressée à l'arbitre (verbale, écrite, etc..) et/ou violence physique envers l'arbitre est strictement interdite (une simple poussée, un coup quelconque, feinter un coup vers l'arbitre (bâton, poing, etc...) ou lancer volontairement la balle en direction de l'arbitre (même sans l'atteindre) sont tous considérés comme une forme de violence). Tout joueur contrevenant à cette règle sera automatiquement suspendu pour une durée déterminée par la direction de la ligue et risque même d'être suspendu à vie de la Ligue de Hockey Cosom Lindsay et ce sans remboursement en ce qui a trait à la saison en cours. Les antécédents du joueur dans la ligue pourraient influencer la sévérité de la suspension.
- 2.3.6 Le jugement de l'arbitre doit être respecté et est sans appel, à moins qu'un juge de but ait été désigné pour la partie. Tout joueur contestant une décision de l'arbitre risque de se voir imposer une punition mineure pour avoir retardé le match ou pour conduite anti-sportive.
- 2.3.7 Lors d'un litige, seuls les capitaines des 2 équipes peuvent aller discuter avec l'arbitre.
- 2.3.8 Advenant une suspension, l'arbitre et/ou les organisateurs de la ligue prendra(ont) une décision juste, finale et sans appel.
- 2.3.9 La ligue pourra consulter le dossier de tout joueur se voyant imposer une suspension afin de déterminer la sévérité de la sanction.
- 2.3.10 Tout geste dangereux (bâton fracassé volontairement ou lancé, double-échec par derrière projetant un joueur sur la bande, etc...) pourra être sanctionné par l'arbitre et les responsables de la ligue. La durée des possibles suspensions sera établie sur mesure en fonction de la gravité du geste et de ses possibles conséquences (même s'il n'y a pas de blessure la sanction pourrait être aussi importante que s'il y avait eu blessure).

- 2.4 Les lancers de pénalité dûs à des punitions ne s'annulent pas même si les 2 équipes en ont chacun un par exemple. Il en est de même si une équipe n'a pas de chance d'égaliser ou de gagner avec ses lancers ou si elle est assurée de remporter la partie sauf en séries car les fiches personnelles des joueurs et gardiens de but ne sont pas comptabilisées et les buts comptés/accordés ne comptent pas dans le classement des séries.
- 2.5 Pour ne pas se voir imposer une punition pour avoir retardé le match, un gardien de but devra avoir au moins un pied dans sa zone lorsqu'il « gèle » la balle.
- 2.6 Lorsque vient le temps d'effectuer des lancers de punition, que ce soit en saison régulière ou en séries, que ce soit dû à des pénalités survenues en cours de match ou à une prolongation, une équipe peut envoyer le joueur qu'elle désire et peut envoyer le même joueur plus d'une fois consécutive, en autant que le joueur soit éligible (pas de suspension ni punition de match et au moins 15 parties jouées en saison régulière si cette situation survient en séries).
- 2.7 Suite à un arrêt de jeu du gardien de but (qui « gèle » la balle) ou suite à un but accordé, ce dernier doit remettre la balle derrière son filet pour que son équipe puisse bénéficier de quelques secondes pour démarrer le jeu de nouveau sans que l'autre équipe ait le droit d'en prendre possession. Un joueur de l'équipe pour laquelle le gardien joue devra d'abord toucher à la balle avant qu'un joueur de l'équipe adverse puisse traverser la ligne des buts, à moins que l'arbitre juge que le joueur derrière le filet retarde volontairement la partie. Il n'y a pas de mise en jeu sauf si l'arbitre ne peut déterminer à quelle équipe va la balle. Si le gardien de but remet la balle devant son filet (ou devant sa ligne de but) après avoir provoqué un arrêt de jeu ou suite à un but, l'équipe adverse peut en prendre possession immédiatement. Si la remise de la balle devant la ligne des buts n'est pas volontaire suite à un but accordé seulement (et non pas lorsque le gardien « gèle » la balle car c'est à lui de la contrôler), l'arbitre pourra intervenir afin de remettre la balle à l'équipe défensive derrière son filet.
-

- 2.8 Lorsque qu'une équipe sort volontairement ou pas la balle à l'extérieur du jeu, que ce soit au sol ou dans les airs, cette dernière est automatiquement remise à l'équipe adverse qui en prend possession à l'endroit où la balle est sortie ou à l'emplacement indiqué par l'arbitre. Dans le cas où l'arbitre ne peut déterminer quelle équipe a sortie la balle du jeu, il y aura mise en jeu à l'endroit indiqué par ce dernier.
- 2.9 Dans le cas où la balle sort à l'extérieur des limites du jeu mais revient ensuite dans le jeu sans n'avoir touché à personne, le jeu continue normalement (aucune intervention de l'arbitre ne s'impose).
- 2.10 Tout but occasionné par un rebond sur tout objet du centre sera considéré comme bon sauf pour une exception : si la balle touche d'abord le panier de basket-ball situé au dessus du filet du gardien de but. Pour tout rebond sur ce panier, le jeu sera arrêté (même s'il n'y a pas but) et l'arbitre procédera à une mise en jeu dans la zone où le rebond est survenu.
- 2.11 Suite à une punition donnée à un joueur, l'arbitre arrêtera le jeu dès que l'équipe fautive touchera à la balle (principe de la punition à retardement). L'arbitre imposera alors la punition nécessaire au joueur fautif et donnera ensuite la balle à l'équipe adverse à l'endroit approprié (habituellement sur le bord de la bande près de l'endroit où la balle se trouvait lors de l'arrêt de jeu). L'équipe alors en possession de la balle devra lui toucher (à moins d'indication contraire de l'arbitre, par exemple si l'équipe en possession de la balle retarde volontairement le match) avant que l'équipe adverse puisse en prendre possession.
- 2.12 Dans le cas où il y a pénalité donnée au même moment à 2 joueurs d'équipes différentes, l'arbitre arrêtera immédiatement le jeu et procédera à une mise en jeu à l'endroit où se trouvait la balle au moment où l'arrêt de jeu a été commis (bien sûr, l'arbitre ne procédera pas à une mise en jeu dans le coin de la surface de jeu – il jugera quel est l'endroit le plus approprié).

- 2.13 Les joueurs peuvent utiliser des bâtons de hockey en bois ou en plastique, c'est à leur discrétion.
- 2.14 Les gardiens de but peuvent utiliser le même équipement qu'au hockey sur glace ou au deckhockey sauf pour les jambières : des jambières de joueur d'avant doivent être portées, rien d'autre (aucune sorte de jambière autre que des jambières de joueur d'avant ne sera tolérée).
- 2.15 À tout moment dans le match, une équipe peut remplacer son gardien de but par un 4eme joueur d'avant.
- 2.16 Dans le cas où une punition à retardement survient, si une équipe décide de remplacer le gardien de but par un 4eme joueur, l'arbitre accordera quelques secondes (par un arrêt de jeu) au gardien pour revenir à son filet si son équipe compte un but. Ce règlement s'applique aussi si une équipe retire son gardien de but en faveur d'un 4eme joueur à n'importe quel moment dans le match et compte un but. Ce temps d'arrêt sera toujours donné automatiquement dans l'un de ces cas, à moins bien sûr qu'il n'y ait pas de gardien de but présent ou que l'équipe ait retiré son gardien de but pour le reste de la durée de la partie.
- 2.17 Toute équipe a droit à 1 temps d'arrêt de 30 secondes par partie. La balle sera ensuite remise à l'équipe adverse dans le territoire de l'équipe ayant demandé le temps d'arrêt (en fonction de l'emplacement du jeu au moment du temps d'arrêt). Pour demander un temps d'arrêt, une équipe doit être en possession de la balle ou doit le demander durant un arrêt de jeu. Il suffit de crier à l'arbitre « temps d'arrêt » « time-out » et ce dernier arrêtera automatiquement le jeu afin d'accorder le répit de 30 secondes.
- 2.18 Pour qu'il y ait but, la balle doit traverser complètement la ligne des buts.

- 2.19 Attention : étant donné que les buts ne sont pas fixés au sol, il est évident qu'ils seront occasionnellement déplacés involontairement par le gardien de but ou par les joueurs. Dans ce cas, tout est laissé à la discrétion et au jugement de l'arbitre et des possibles juges de but pour savoir s'il y a but ou non.
- 2.20 Si une équipe déplace intentionnellement son filet, elle pourra se voir imposer une punition pour avoir retardé le match. Il est de la responsabilité du gardien de but et des joueurs de son équipe de replacer le filet, car l'arbitre ne peut pas être partout en même temps. Si le filet est déplacé accidentellement de façon significative, l'arbitre se réserve le droit d'arrêter le jeu, de replacer le filet et de donner la balle à l'équipe qui en avait possession au moment de l'arrêt de jeu.
- 2.21 Tout but compté avec le pied, volontaire ou pas, sera automatiquement refusé. Si un but est compté avec une autre partie du corps l'arbitre jugera si le geste est intentionnel ou pas pour déterminer s'il y a but. Les buts comptés avec le pied sont toujours refusés afin d'éviter les contestations car il est très facile de contrôler la balle avec les pieds. Il est cependant plus difficile de le faire avec les autres parties du corps.
- 2.22 Lorsqu'un joueur touche à la balle avec le bâton à une hauteur supérieure à celle des épaules, l'arbitre lèvera le bras en signalant un arrêt de jeu à retardement. Si l'équipe ayant touché la balle avec le bâton élevé est la première à toucher à la balle suite au contact plus haut que la hauteur des épaules, l'arbitre arrêtera le jeu automatiquement et la balle sera remise à l'autre équipe. Dans le cas où l'autre équipe prend possession de la balle, l'arrêt de jeu sera annulé. Si les 2 équipes touchent à la balle consécutivement avec un bâton à une hauteur supérieure à celle des épaules, un arrêt de jeu automatique aura lieu et une mise en jeu sera ensuite effectuée en zone où la balle se trouvait au moment du 2eme contact avec la balle.

3. Pointage

- 3.1 Une victoire procure 2 points au classement général et un match nul procure un point.
- 3.2 Il n'y a aucune prolongation suite au temps réglementaire sauf en séries.
- 3.3 Une partie gagnée par défaut équivaut à une victoire de 1-0 mais ne compte pas comme étant une partie jouée dans les statistiques des joueurs des 2 équipes impliquées. Il en est de même pour les gardiens de but qui ne se méritent pas un blanchissage pour un tel type de victoire. Une victoire par défaut procure 2 points à l'équipe gagnante.
- 3.4 Depuis la saison Été 2000 le classement général est établi non plus en fonction du nombre de points de chaque équipe mais plutôt en fonction de la moyenne d'efficacité des équipes. Cela permet d'avoir des informations plus représentatives dans le cas où certaines équipes ont beaucoup plus de parties jouées que d'autres. De plus, cela permet l'arrivée tardive d'équipes dans la ligue qui pourront jouer une saison de moins de 50 parties, selon l'arrangement avec les organisateurs. La moyenne se calcule ainsi :

$$\text{Moyenne} = \frac{((\text{Nombre de Victoires} * 2) + \text{Nombre de Parties Nulles})}{(\text{Nombre de parties jouées} * 2)}$$

Par exemple, une équipe avec une fiche de 2 victoires 1 défaite et 1 match nul (4 parties jouées) aura une moyenne de .625.

4. Classement et Séries

- 4.1 En cas d'égalité dans le pointage final (même moyenne d'efficacité) au classement général, le nombre de victoires prime. Les buts comptés et les buts accordés ne sont pas considérés à cause des possibles parties gagnées et/ou perdues par défaut qui pourraient avantager ou nuire à l'une ou l'autre des équipes bien malgré elle. Si le nombre de victoires est le même, c'est le nombre de défaites qui est analysé. Si encore une fois on obtient les mêmes résultats, on analysera les mêmes statistiques mais uniquement en ce qui concerne les affrontements entre les 2 équipes impliquées (les parties par défaut compteront dans ce cas). Les buts comptés et les buts accordés pourront dans ce cas être considérés. Si en bout de ligne tout est encore pareil des 2 côtés, un match suicide (qui ne comptera pas dans les statistiques) sera nécessaire entre les 2 équipes pour déterminer laquelle terminera en avant de l'autre. La formule d'un match de la saison régulière sera appliquée (5 buts d'écart maximum et mêmes règlements) dans ce cas sauf si le pointage est égal à la fin du temps réglementaire : dans ce cas, il y aura prolongation en suivant la formule telle qu'appliquée en séries.
- 4.2 Toutes les équipes participent aux séries éliminatoires. De plus, les premières équipes au classement pourront se voir mériter une ou des passe(s) gratuite(s) pouvant les rendre directement en demi-finale tandis que les dernières équipes au classement pourront quant à elles avoir à disputer une série 2 de 3 pour déterminer qui participera à la première ronde.
- 4.3 La formule des séries est en tout temps déterminée en cours de saison. La raison est qu'il est impossible de prévoir si des équipes quitteront ou encore si d'autres équipes se joindront à la ligue en cours de saison. N'oubliez pas que toutes les équipes participent aux séries, alors il est de mise d'établir une formule juste pour tous.

- 4.4 Pour être éligible aux séries éliminatoires, un joueur doit avoir disputé un minimum de 15 parties sur les 50 de son équipe. Les parties gagnées ou perdues par défaut ne comptent pas comme des parties jouées sauf avis contraire de la part des organisateurs. Dans le cas où une équipe a disputé moins de 50 parties à cause d'un arrangement avec les organisateurs, les joueurs devront avoir disputé au moins 30% des parties de leur équipe, ce qui représente le même pourcentage que 15 parties sur 50.
- 4.5 Habituellement, les séries éliminatoires consistent en des 2 de 3 sauf pour la finale qui est un 3 de 5. Cependant, rien n'est coulé dans le béton pour ce qui a trait à cette formule et les organisateurs peuvent la modifier s'ils jugent que toutes les équipes en tireront avantage.
- 4.6 Durant les séries, si le pointage est égal suite à l'écoulement du temps réglementaire, il y a prolongation. Cette prolongation se déroule comme suit :
- 2 minutes de jeu à 3 contre 3;
 - Si l'égalité persiste, 2 minutes de jeu à 2 contre 2;
 - Si l'égalité persiste, lancers de pénalité. La première équipe à compter un but l'emporte (bien sûr, chaque équipe a droit au même nombre de tirs). Rappelons aussi qu'un même joueur peut effectuer autant de lancers qu'il le désire, même consécutifs (voir article 2.6).
- Très important : toute pénalité pouvant survenir en série durant une prolongation impliquera un lancer de punition dès l'arrêt de jeu de l'arbitre et non pas à la fin de la période de prolongation.
- 4.7 Les parties en séries éliminatoires se terminent lorsqu'il y a un écart de 7 buts et non 5 comme en saison régulière. Les autres règlements sont les mêmes qu'en saison régulière.
- 4.8 Rappelons enfin que si une équipe arrive à son match avec plus de 10 minutes de retard, elle perdra automatiquement ce match par défaut à moins d'une exception.

5 Statistiques

- 5.1 Le classement des équipes sera compilé à chaque semaine (sauf parfois pour la première semaine de la saison si peu d'équipes ont joué) à moins d'un inconvénient.
- 5.2 Le classement des joueurs (Top 30), des gardiens (tous), le classement des joueurs de chaque équipe et plusieurs autres statistiques seront aussi compilées à chaque semaine.
- 5.3 Les statistiques comprennent aussi des éléments divers tels de des honneurs individuels et d'équipe pour la dernière semaine, des articles divers, etc...
- 5.4 Une copie des statistiques sera remise à chaque équipe à chaque semaine. La remise des statistiques a lieu au centre où se disputent les parties et au moment même où l'équipe joue.
- 5.5 Les statistiques sont aussi affichées sur Internet à l'adresse suivante : <http://pages.infinit.net/linsayh>.
- 5.6 Toute erreur possible dans les statistiques doit être signalée dans les plus brefs délais aux responsables de la ligue afin qu'il soit facile de les identifier et de les résoudre.
- 5.7 Les statistiques sont habituellement mises à jour sur le site Internet 2 jours suite aux dernières parties. Il y est indiqué en tout temps au haut de la page principale la date de la dernière mise à jour ainsi que celle de la prochaine mise à jour prévue.
- 5.8 L'impression sur papier des statistiques a habituellement lieu 1 ou 2 jours avant les prochaines parties ; les erreurs sur le site Internet doivent être signalées par téléphone à un des organisateurs de la Ligue avant le moment de l'impression sans quoi les statistiques imprimées pour les prochaines parties contiendront les mêmes erreurs.
- 5.9 La cédule des prochaines parties est en tout temps accessible via le site Internet.

6 Trophés

- 6.1 L'équipe ayant terminé au premier rang du classement général au cours de la saison régulière ainsi que l'équipe championne des séries se verront remettre l'une des 2 coupes sur lesquelles pourront être gravés le nom des joueurs ayant disputé 15 parties et plus (ou 30% des parties de l'équipe). Veuillez prendre note que les trophés d'équipe pourront être passés temporairement aux équipes gagnantes mais ils devront ensuite être remis aux responsables de la ligue dans les délais demandés.
- 6.2 Des trophés individuels seront remis :
- Au(x) meilleur(s) pointeur(s) de chaque équipe;
 - Au(x) meilleur(s) gardien(s) de la ligue;
 - Au(x) meilleur(s) défenseur(s) de la ligue;
 - Au(x) plus gentilhomme(s) de la ligue;
 - À la ou aux recrue(s) de l'année;
 - 10 à 20 trophés seront remis aux joueurs les plus intensifs de la ligue;
 - Des mini-coupes seront remises à tous les joueurs de l'équipe championne des séries ayant disputé 15 parties et plus ou 30% des parties de l'équipe.
- 6.3 Il est possible, avec une entente entre le capitaine d'une équipe et les organisateurs de la ligue, de personnaliser un ou des trophés pour un joueur de l'équipe donné (par exemple, y inscrire le nom du joueur et/ou les statistiques).
- 6.4 Aucun trophé ne sera remis aux joueurs des équipes dissoutes.
- 6.5 Les trophés individuels appartiennent aux joueurs et n'ont pas à être remis aux responsables de la ligue suite à leur distribution.
- 6.6 La remise des trophés a toujours lieu au party de fin d'année qui est planifié en cours de saison. Il est de mise d'y être présent pour y recevoir son trophé.

7 Match des Étoiles

- 7.1 Il y a habituellement un match des étoiles au milieu de la saison d'été à moins d'un inconvénient majeur. Il peut aussi y avoir occasionnellement un match des étoiles pour les saisons d'automne et d'hiver mais ceci est déterminé en temps et lieu.
- 7.2 Les joueurs invités au match des étoiles sont sélectionnés par un comité de sélection composé des responsables de la ligue et des membres de l'arbitrage.
- 7.3 Au moins un représentant par équipe sera sélectionné pour le match des étoiles.
- 7.4 Le match des étoiles comprend 2 parties :
- Des confrontations;
 - La partie des étoiles en tant que telle.
- 7.5 La partie des étoiles se déroule habituellement comme suit : 3 périodes de 20 minutes à temps arrêté suivit d'une prolongation s'il y a égalité. Il y a habituellement 3 gardiens de but par équipe qui gardent les filets durant une période chacun.
- 7.6 À la fin de la partie des étoiles, un trophé sera remis au joueur du match de chaque équipe.

8 Contrat

- 8.1 L'équipe « idéale » est formée de 6 joueurs d'avant plus 1 gardien de but.
- 8.2 Il n'y a aucune limite quant au nombre de joueurs pouvant s'inscrire dans une équipe.
- 8.3 À moins d'une indication contraire de la part des organisateurs, un joueur ne peut jouer que pour une seule équipe au cours d'une saison donnée. Il n'est pas permis de jouer pour une autre équipe même s'il s'agit d'un remplacement de joueur, à moins encore une fois d'un arrangement exceptionnel avec les organisateurs. Cependant, pour certaines saisons, il est permis de jouer pour plus d'une équipe ; les organisateurs en informeront les joueurs.
- 8.4 Il n'y a aucun remboursement, quelle que soit la raison.
- 8.5 Toute équipe doit avoir fourni tous ses versements au plus tard à la 4eme semaine d'activité sans quoi elle s'expose à une exclusion de la ligue, à moins d'un arrangement exceptionnel avec les organisateurs.
- 8.6 Le coût global de l'inscription pour une saison n'est pas calculé par joueur mais par équipe (plus une équipe compte de joueurs, moins le montant à déboursé est élevé par joueur).
- 8.7 Chaque équipe doit, dès la première partie de la saison, identifier un capitaine et indiquer quel est ce capitaine aux organisateurs de la ligue. Ce capitaine d'équipe devra assumer certaines responsabilités tout au cours de la saison et il est de mise pour lui d'en discuter avec les responsables de la ligue dès le début de la saison.
- 8.8 Il est de la responsabilité du capitaine de chaque équipe de collecter ses joueurs et de remettre l'argent aux responsables de la ligue.

- 8.9 Uniquement le capitaine de chaque équipe sera contacté à chaque semaine par les organisateurs de la ligue en ce qui a trait à la cédule de la prochaine semaine sauf si ce dernier a accès au site Internet car la cédule s'y trouvera au plus quelques heures suite à son élaboration. C'est donc à lui de contacter les autres joueurs de son équipe par la suite afin de s'assurer qu'ils connaissent leurs heures de jeu ainsi que les équipes qu'ils affronteront.
- 8.10 Il est du devoir du capitaine de chaque équipe de négocier la cédule de son équipe à chaque semaine avec les organisateurs de la ligue, sans quoi son équipe se verra assigner des heures « au hasard » durant la journée. Il est possible de déterminer (dans une certaine mesure) ses heures de jeu en fonction des disponibilités de ses joueurs et ce à chaque semaine. Les organisateurs de la ligue doivent en être avisés le plus à l'avance possible car une fois la cédule de la prochaine semaine complétée, il est pratiquement impossible de la modifier.
- 8.11 Le capitaine de chaque équipe doit aviser les organisateurs de la ligue au moins une semaine à l'avance dans le cas où son équipe ne puisse pas se présenter lors des prochaines parties, sans quoi l'équipe risque de perdre tous ses matches par défaut (sans remboursement).
- 8.12 Règlement s'adressant à toutes les équipes : avant le début de chaque saison, chaque équipe doit indiquer clairement aux organisateurs si elle jouera ou non lors de la saison suivante (ceci s'adresse aussi aux nouvelles équipes). Dans le cas où une équipe promet qu'elle jouera la saison suivante mais qu'elle ne se présente finalement pas, cette même équipe se verra bannie de la ligue durant les 3 prochaines saisons (incluant la saison en cours). Aussi, toute équipe qui enfreint constamment les règlements de la ligue pourra se voir imposer ce type de sanction (exemple : une équipe qui, constamment, ne se présente pas à ses parties ou arrive en retard).

Bonne Saison à Tous!!!

