

# LIGUE

2008-11-25

# HOCKEY-MAURICIE

## GUIDE D'OPÉRATIONS 2008-2009

# RÈGLEMENTS



**Commissaire: Pierre Michaud**

# Table des Matières

- 1. Objectifs**
- 2. Structures**
- 3. Franc Jeu**
- 4. Classification (HQ Chapitre 4)**
- 5. Registration**
- 6. Dérogations**
- 7. Cotisation**
- 8. Cédules**
- 9. Joutes**
  - 9.1 Directives**
  - 9.2 Le temps d'une joute**
  - 9.3 Échauffement**
  - 9.4 Réfection de la glace**
  - 9.5 Temps d'arrêt**
  - 9.6 Bris de cadran**
  - 9.7 Poignée de main**
  - 9.8 Refus de se présenter**
  - 9.9 Directives spécifiques**
- 10. Intervenants**
  - 10.1 Les Équipes**
  - 10.2 Les Joueurs et Joueurs affiliés (HQ 5.6.6)**
  - 10.3 Les Entraîneurs**
  - 10.4 Les Arbitres**
  - 10.5 Les Marqueurs et Chronomètres**
- 11. Statistiques**
- 12. Discipline**
- 13. Amendes**
- 14. Plaintes**
- 15. Tournois**
- 16. Éliminatoires**
- 17. Calendrier des activités**
  - 17.1 Hors-Concours**
  - 17.2 Début de saison**
  - 17.3 Fin de la saison**
  - 17.4 Séries éliminatoires**
  - 17.5 Championnats Régionaux**
  - 17.6 Championnats Inter-Régionaux**
  - 17.7 Championnats Provinciaux**
- 18. Tableau des âges.**

# 1. OBJECTIFS DE LA LIGUE

Structure   Équilibre   Discipline

## **Comment atteindre ces objectifs :**

Cohérence

Clarté de la vision et des messages

Ouverture et Respect

Information

Suivi

Écoute

Communication

Consultation

Outil

Rigueur

**Enfin notre mission est de permettre que les jeunes puissent s'épanouir et se valoriser dans la pratique du Hockey à l'intérieur des règlements de Hockey Canada et Hockey Québec.**

# 2. STRUCTURE

La ligue est formée de ...

Commissaire

Statisticien

Céduleur

Trésorier

Les Présidents(es) de chaque organisation

## **Commissaire :**

Il est le responsable de la planification, de l'organisation, de la réalisation, de la direction et du contrôle des activités reliées à la ligue.

À cet effet, il conçoit, recommande, évalue et actualise la structure de la ligue. Il s'assure de la qualité et de l'uniformité des services dispensés aux organisations. Il doit faire approuver les recommandations des membres par le C.A. de la Région.

Le commissaire ne peut être rattaché à aucune organisation de hockey mineur ou tournoi.

### **Statisticien :**

Il est le responsable des statistiques.

### **Céduleur :**

Il est le responsable de la composition de toutes les cédules.  
Saison régulière et séries éliminatoires.

### **Trésorier :**

Il détermine tous les coûts relatifs à la ligue.  
Il approuve toutes les dépenses de la ligue.  
Il est le représentant du C.A. à la ligue.

### **Les Présidents (es):**

Ils représentent leurs organisations et font le suivi des discussions et décisions qui ont été prises à la ligue.  
Ils recommandent les règlements de la ligue au C.A. de Hockey Mauricie.  
Ils s'assurent du respect des règlements de la ligue.

## **3. FRANC JEU**

Lorsqu'un match de tournoi, de séries éliminatoires ou de championnats provinciaux se conclut par un pointage égal entre les deux équipes en présence, le match se prolonge automatiquement même si une seule des deux formations qui s'affrontent a conservé son point Franc Jeu. Cependant, dans cette éventualité, cette dernière jouira d'une supériorité numérique (quatre contre trois) pendant les cinq premières minutes de cette prolongation, après quoi, s'il n'y a pas eu but, les équipes évolueront à force égale.

Aussitôt qu'un arbitre appellera une punition de banc à un officiel (\*) d'une équipe en raison de son comportement, entraînant une punition d'extrême inconduite, grossière inconduite et punition de match codes (D61, D62, D66, D70, E84 et E85), cette équipe perdra automatiquement son point Franc-Jeu.

(\*) Glossaire – règles de jeu officielles : officiel d'équipe, les cinq personnes clairement identifiées sur la feuille de match, ce qui peut comprendre l'entraîneur, le gérant, le soigneur, le préposé aux bâtons, le médecin de l'équipe, le président et tous les autres membres de la direction de l'équipe.

Lorsqu'une équipe ne se présente pas pour un match, elle perd son point Franc Jeu.

Le résultat des points Franc Jeu en saison régulière sera considéré pour les matchs des séries éliminatoires.

### **Résultat des points Franc Jeu :**

<b><u>% obtenu en saison régulière</u></b>	<b><u>Nombre de minutes de punitions (Début de match)</u></b>
<b><u>100 à 90 %</u></b>	<b><u>0 minute</u></b>
<b><u>89.99 à 80 %</u></b>	<b><u>1 minute</u></b>
<b><u>79.99 à 70 %</u></b>	<b><u>2 minutes</u></b>
<b><u>69.99 à 60 %</u></b>	<b><u>3 minutes</u></b>
<b><u>59.99% à 50 %</u></b>	<b><u>4 minutes</u></b>
<b><u>49.99 % et moins</u></b>	<b><u>5 minutes</u></b>

### **Explication des points Franc Jeu pour les séries éliminatoires.**

À la fin de la saison régulière le pourcentage des points Franc Jeu sera calculé pour chaque équipe et selon le pourcentage obtenu un nombre de minutes seront allouées à chacune de équipes au début de chaque match.

Pour chaque match des séries le tableau **Résultat des points Franc Jeu** sera mis en application, les finales comprises.

Si l'équipe A termine la saison avec un pourcentage de 85%, alors 1 minute de punition lui sera allouée en début de chaque match.

Si l'équipe B termine la saison avec un pourcentage de 65%, alors 3 minutes de punition lui sera allouées en début de chaque match.

Lors d'une rencontre entre les équipes A et B, le différentiel entre le 3 minutes de l'équipe B et 1 minute de l'équipe A, aura comme effet que l'équipe B débutera le match avec un joueur en moins pour les 2 premières minutes de la rencontre. Les 2 minutes devront se purger au complet même s'il y avait un ou plusieurs buts de marquer par l'équipe A.

Un joueur de l'équipe B devra se trouver au banc des punitions durant ces 2 minutes. Cependant à chaque arrêt de jeu, s'il y a changement de joueur sur la glace il pourra également y avoir changement de joueur au banc des punitions et cela sans retarder le jeu.

De plus advenant qu'un bail soit disponible dans le tableau d'une série alors il sera accordé à l'équipe ayant eu le meilleur pourcentage de points Franc Jeu. Si plusieurs équipes ont le même pourcentage un tirage au sort aura lieu.

## La grille officielle de Franc-Jeu

<b>Division</b>	<b>Points Franc Jeu Minutes de punitions</b>	<b>Point</b>
<b>NOVICE</b>	<b>8 minutes et moins</b>	<b>1</b>
<b>ATOME</b>	<b>10 minutes et moins</b>	<b>1</b>
<b>PEE-WEE</b>	<b>12 minutes et moins</b>	<b>1</b>
<b>BANTAM</b>	<b>16 minutes et moins</b>	<b>1</b>
<b>MIDGET</b>	<b>20 minutes et moins</b>	<b>1</b>
<b>JUNIOR</b>	<b>22 minutes et moins</b>	<b>1</b>
	<b>FÉMININ</b>	
<b>ATOME</b>	<b>10 minutes et moins</b>	<b>1</b>
<b>PEE-WEE</b>	<b>10 minutes et moins</b>	<b>1</b>
<b>BANTAM</b>	<b>12 minutes et moins</b>	<b>1</b>
<b>MIDGET</b>	<b>14 minutes et moins</b>	<b>1</b>
<b>JUNIOR</b>	<b>16 minutes et moins</b>	<b>1</b>

### 4. CLASSIFICATION

Voir livre de Règlements administratifs de Hockey Québec.  
[www.hockey.qc.ca](http://www.hockey.qc.ca)

### 5. RÉGISTRATION

Chacune des organisations est responsable de la registration de ses équipes.  
Les listes de joueurs devront être approuvées par le registraire de la région.

## 6. DÉROGATIONS

### **SOUSCLASSEMENT :**

Toutes les demandes devront être envoyées au commissaire et devront être approuvées par le C.A. de Hockey Mauricie.

Un papier du médecin est obligatoire.

La raison d'une demande est un joueur ne pouvant évoluer dans sa catégorie dû à un handicap physique. (Papier médical)

Un joueur sous classé doit jouer dans la classe B de la catégorie inférieure.

Aucun joueur d'âge Midget ne peut être sous classé à la catégorie Bantam, sauf pour un gardien de but.

Aucun sous classement pour une équipe ne sera accepté.

### **SURCLASSEMENT :**

Pour un joueur, la signature des parents et l'accord de l'organisation sont obligatoires.

Un joueur provenant de la MAHG peut être surclassé dans la catégorie Novice B mais pas au Novice C.

## 7. COTISATIONS

Chacune des équipes devra cotiser la somme fixée par le trésorier de la ligue.

La date limite sera déterminée également par le trésorier de la ligue.

## 8. CÉDULES

### **8.1 Pré-Saison et Hors-Concours.**

**Pour les joutes pré saison**, l'équipe qui reçoit, doit compléter le formulaire approprié et le faire parvenir au commissaire. Cependant lorsqu'une équipe reçoit ou visite une équipe d'une autre ligue, elle doit recevoir la permission de commissaire en utilisant le formulaire approprié.

**Pour les joutes hors-concours**, l'équipe doit également recevoir la permission du commissaire en utilisant le formulaire approprié.

En tout temps la feuille de pointage doit être acheminée au statisticien.

### **8.2 Divisions**

#### **NORD-EST:**

Cap de la Madeleine  
Grand-Mère / St-Georges  
La Tuque  
Normandie  
Ste-Anne / St-Marc / St-Ubalde

#### **SUD-OUEST:**

Bécancour  
Louiseville  
Nicolet  
Trois-Rivières  
Trois-Rivières-Ouest

St-Boniface  
St-Louis de France  
Shawinigan  
Shawinigan-Sud

Les divisions seront appliquées dans les catégories, Novice, Atome et Pee-Wee.  
Pour les catégories Bantam, Midget et Junior, il y aura 1 division.

### **8.3 Changements à la Cédule.**

Toute demande pour un changement de joute en saison régulière, devra être faite en accord avec les 2 organisations dans les 72 heures suivant la demande à moins d'entente entre les 2 organisations. Vous devez justifier sur le formulaire la raison du changement. Le formulaire devra être acheminé au statisticien.

Dans le cas de litige, le commissaire prendra la décision finale. Le changement de joute doit être confirmé par le coordonnateur de l'équipe locale et envoyé au statisticien.

## **9. JOUTES**

### **9.1 Directives**

L'équipe visiteuse devra se présenter à la joute au moins 30 minutes avant l'heure cédulée et l'organisation locale devra mettre une chambre adéquate à la disposition de l'équipe visiteuse.

Si après 15 minutes de l'heure cédulée une équipe ne se présente pas avec le nombre de joueurs minimum, elle perdra la partie par défaut et le cas sera référé au commissaire.

### **9.2 Le temps des joutes.**

Première Période	15 minutes chronométrées	Novice, Atome, Pee-Wee
	12 minutes chronométrées	Bantam, Midget, Junior B

Deuxième Période	15 minutes chronométrées	Novice, Atome, Pee-Wee
	12 minutes chronométrées	Bantam, Midget, Junior

Troisième Période Le temps restant moins 2 minutes.  
(le temps total d'une joute est de 80 minutes)

Le temps sera continu sauf les 2 dernières minutes qui seront chronométrées.

S'il y a une différence de 5 buts et plus, les 2 dernières minutes ne seront pas chronométrées.

Exemple : Si la joute débute à 13h00, elle se terminera à 14h20.

Si la troisième période débute à 14h00, elle sera de 18 minutes et les 2 dernières minutes seront chronométrées.

**Note :** Lorsqu'il y aura une différence de 7 buts, le chronométrateur devra afficher 1 à 0 au tableau et cela jusqu'à la fin de la joute.  
Cependant il continue à indiquer le pointage réel sur la feuille de pointage.

### **9.3 Échauffement**

Les équipes pourront profiter de la patinoire avant l'heure cédulée et cela sans la présence des officiels.

Les entraîneurs sont responsables de la discipline de leurs joueurs durant cette période d'échauffement.

Trois minutes d'échauffement débiteront à partir de l'heure cédulée pour la joute.

Ces trois minutes sont incluses dans les 80 minutes de la joute.

### **9.4 Réfection de la glace**

Dans les catégories : Novice, Atome et Pee-Wee , après la deuxième période de chaque joute.

Dans les catégories : Bantam, Midget et Junior B, à toutes les 2 périodes.

Note : Sauf selon les directives des arénas.

Personne, incluant les officiels, n'a le droit de se rendre sur la patinoire avant le retrait de la resurfaceuse et que les portes soient fermées.

### **9.5 Temps d'arrêt**

Aucun temps d'arrêt ne peut être accordé.

### **9.6 Bris de cadran**

En cas de bris du cadran qui indique le temps chronométré de la joute, le temps de la première et deuxième période sera de 20 minutes chacune et pour la troisième période le temps restant pour atteindre 80 minutes.

Le temps des punitions sera : 3 minutes (au lieu de 2 min. chronométrées)

8 minutes (au lieu de 5 min. chronométrées)

15 minutes (au lieu de 10 min. chronométrées)

### **9.7 Poignée de main**

À la fin de la joute les équipes pourront, au signal de l'arbitre, se donner la main .

Advenant que l'arbitre juge que cette poignée de main n'aura pas lieu, alors les 2 équipes devront quitter la patinoire selon les consignes de l'arbitre.

### **9.8 Refus de se présenter**

Toute équipe qui ne veut pas se présenter à une joute, sous quelques prétextes que se soient, les entraîneurs seront suspendus immédiatement et le dossier sera référé au comité de discipline de la région.

## 10. INTERVENANTS

### 10.1 Les Équipes.

Le nombre de joueurs d'une équipe de classe "BB" doit être égal ou supérieur au nombre de joueurs d'une équipe de classe "CC"

La même règle s'applique pour les équipes de classe "A", "B" et "C"

**\*Nouveau : Cependant il sera permis à une équipe d'avoir un écart de plus ou moins 1 joueur entre les équipes de classe A et B ou entre une équipe de classe B et C. (HQ 4.2.1 A)**

Le nombre de joueurs minimum par équipe.

**Si ce nombre de joueurs n'est pas respecté pour un match, alors l'équipe fautive perdra par défaut**

	BB	CC	A	B	C
NOVICE	N/D	N/D	8 + 1	8 + 1	8 + 1
ATOME	13 + 1	N/D	8 + 1	8 + 1	8 + 1
PEE-WEE	13 + 1	13 + 1	8 + 1	8 + 1	N/D
BANTAM	13 + 1	13 + 1	8 + 1	8 + 1	N/D
MIDGET	13 + 1	13 + 1	8 + 1	8 + 1	N/D
JUNIOR *A*	N/D	N/D	8 + 1	8 + 1	N/D

## **Uniformité des costumes**

Toutes les équipes devront observer l'uniformité des costumes pour tous les joueurs, incluant les gardiens de but. Il s'agit de la couleur des chandails et des bas. Les bas devront être identiques.

La couleur pâle pour l'équipe locale et foncée pour l'équipe visiteuse .L'équipe locale doit changer de chandail s'il le faut.

## **Équipe dissoute**

Si une équipe se retire après le début de la saison, les joutes jouées sont annulées (buts pour et contre) ainsi que les points au classement. Les joutes qui restent au calendrier pourront être annulées. Les punitions demeurent au dossier individuel des joueurs.

## **10.2 Les Joueurs et Joueurs affiliés.**

Les joueurs sont responsables de leur conduite et comportement à l'extérieur et à l'intérieur de l'aréna.

Aucun joueur affilié ne peut prendre part à un match si l'équipe aligne tous les joueurs Apparaissant sur l'enregistrement de l'équipe.

Exception : L'équipe qui n'a qu'un gardien de but sur sa formule d'enregistrement d'équipe pourra aligner un 2<sup>e</sup> gardien de but provenant de ses joueurs affiliés. (HQ 5.6.6)

Tout joueur affilié peut être appelé pour un maximum de 2 matchs consécutifs, excepté pour les séries éliminatoires, les tournois et les Championnats.

## **10.3 Les Entraîneurs**

L'entraîneur doit s'assurer que tous les joueurs ont quitté la chambre avant de la quitter lui-même.

La chambre doit être propre et libre 30 minutes après la fin de la joute.

L'entraîneur est responsable de la conduite de son équipe à l'intérieur et à l'extérieur de l'aréna. L'entraîneur doit posséder les qualifications requises ainsi que les cours de santé sécurité. (obligatoires)

## **10.4 Les Arbitres**

L'organisation qui reçoit devra mettre un local adéquat à leur disposition.

Elle devra également assurer la sécurité des officiels.

Personne ne sera admis dans le local des arbitres sans en avoir reçu la permission.

## **10.5 Marqueurs et Chronomètres**

L'organisation qui reçoit, a la responsabilité de fournir le marqueur et chronomètreur.

Le marqueur doit remplir lisiblement et correctement la feuille de pointage et en faire la distribution.

Le chronomètreur doit s'assurer que le temps prévu pour une joute soit respecté.

# **11. STATISTIQUES**

Tous les résultats de match de saison régulière devront être envoyés en complétant le formulaire prévu à cet effet. L'organisation locale en a la responsabilité. (Délai de 48 heures)

Toutes les feuilles de joutes devront être acheminées au plus tard le mercredi suivant la fin de semaine des joutes. Feuille de pointage (copie blanche) et les 2 feuilles d'alignements  
Faire parvenir à :

Cindy Raiche, statisticien.

S'il y a rapport de l'arbitre, la feuille verte devra être envoyée au commissaire.

## 12. DISCIPLINE

Le commissaire pourra s'il le juge à propos imposer des sanctions plus sévères et des amendes pour tout manquement aux règlements.

### GUIDE D'UTILISATION POUR LES CODES DE PUNITION ET FORMULE FRANC JEU

## SAISON 2008-2009

Légende : IND = indéfiniment

CD = Comité de discipline

#	Description des codes de pénalités	Type	1 <sup>re</sup> offense	2 <sup>e</sup> offense	3 <sup>e</sup> offense	Formule Franc Jeu
			<i>Voir interprétation article 7.5.6</i>			
<b>INFRACTIONS RELATIVES AUX BATAILLES</b>						
1	Agresseur	A1 + B1 + D1	4 matchs	8 matchs	IND + CD	17 min
	Si dernier 5 minutes		5 matchs	10 matchs	IND + CD	
2	Bataille	B2 + D2	2 matchs	4 matchs	IND + CD	15 min
	Si dernier 5 minutes (joueur)		3 matchs	6 matchs	IND + CD	
	Si dernier 5 minutes (entraîneur)		Avertissement	1 match	2 matchs	
3	Coup(s) de poing (1 seul joueur impliqué)	B3 + D3 + A1	4 matchs	8 matchs + CD	IND + CD	17 min
	Si dernier 5 minutes		5 matchs	10 matchs + CD	IND + CD	
4	Instigateur	B4 + D4 + A4	4 matchs	8 matchs + CD	IND + CD	17 min

	Si dernier 5 minutes		5 matchs	10 matchs + CD	IND + CD	
5	Demeurer sur les lieux d'une bataille	C5	Aucune	aucune	aucune	10 min
6	Deuxième bataille ou bataille subséquente au cours d'un même arrêt de jeu	D6	1 match	2 matchs	IND + CD	10 min
7	Troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille	D7	4 matchs	8 matchs	IND + CD	10 min
	Si dernier 5 minutes		5 matchs	10 matchs	IND + CD	
8	Premier joueur à quitter le banc lors d'une bataille ou pour entreprendre une bataille	A8 + A8 + D8	1 match	2 matchs	IND + CD	14 min
9	Gardien qui quitte son enceinte lors d'une bataille	A9	Aucune	aucune	aucune	2 min
10	Saisir les cheveux, le protecteur facial, le casque protecteur, ou la mentonnière, sans en tirer avantage pour infliger une correction ou blessure	A10	Aucune	aucune	aucune	2 min
	Saisir les cheveux, le protecteur facial, le casque protecteur, ou la mentonnière, sans en tirer avantage pour infliger une correction ou blessure	B10 + D10	1 match	2 matchs	IND + CD	15 min
11	Saisir les cheveux, le protecteur facial, le casque protecteur, ou la mentonnière, pour en tirer avantage pour infliger une correction ou blessure	E11 + B11	3 matchs + CD	3 matchs + CD	IND + CD	15 min
12	Utiliser son protecteur facial comme une arme	E12 + B12	3 matchs + CD	3 matchs + CD	IND + CD	15 min
13	Utiliser du ruban gommé ou autre matériau sur les mains pour blesser un adversaire	E13 + B13	3 matchs	3 matchs	IND + CD	15 min
14	Enlever son casque pour se battre ou inviter un adversaire à se battre	D14	1 match	2 matchs	IND + CD	10 min
22	Coup de bâton	A22	aucune	aucune	aucune	2 min
	Coup de bâton	B22 + D22	1 match	2 matchs	IND + CD	15 min
	Coup de bâton	E22 + B22	3 matchs + CD	3 matchs + CD	IND + CD	15 min
23	Darder	A23 + A23	Aucune	aucune	aucune	4 min

	Darder	A23 + A23 + D23	1 match	2 matchs	IND + CD	14 min
	Darder	E23 + B23	3 matchs + CD	3 matchs + CD	IND + CD	15 min

Légende : IND = indéfiniment

CD = Comité de discipline

#	Description des codes de pénalités	Type	1 <sup>re</sup> offense	2 <sup>e</sup> offense	3 <sup>e</sup> offense	Formule Franc Jeu
			<i>Voir interprétation article 7.5.6</i>			
<b>INFRACTIONS RELATIVES AUX BATAILLES (SUITE)</b>						
24	Donner un six pouces	A24 + A24	aucune	aucune	aucune	4 min
	Donner un six pouces	A24 + A24 + D24	1 match	2 matchs	IND + CD	14 min
	Donner un six pouces	E24 + B24	3 matchs + CD	3 matchs + CD	IND + CD	15 min
25	Faire double-échec	A25	aucune	aucune	aucune	2 min
	Faire double-échec	B25 + D25	1 match	2 matchs	IND + CD	15 min
	Faire double-échec	E25 + B25	3 matchs + CD	3 matchs + CD	IND + CD	15 min
26	Porter son bâton trop élevé	A26	aucune	aucune	aucune	2 min
	Porter son bâton trop élevé	B26 + D26	1 match	2 matchs	IND + CD	15 min
	Porter son bâton trop élevé	E26 + B26	3 matchs + CD	3 matchs + CD	IND + CD	15 min

#	Description des codes de pénalités	Type	1 <sup>re</sup> offense	2 <sup>e</sup> offense	3 <sup>e</sup> offense	Formule Franc Jeu
			<i>Voir interprétation article 7.5.6</i>			
<b>INFRACTIONS COMMISES AVEC LE CORPS</b>						
31	Assaut	A31	aucune	aucune	aucune	2 min
	Assaut	B31 + D31	1 match	2 matchs	IND + CD	15 min
32	Tentative de blesser	E32 + B32	3 matchs + CD	3 matchs + CD	IND + CD	15 min
33	Cracher	E33 + B33	3 matchs + CD	3 matchs + CD	IND + CD	15 min
34	Donner du coude	A34	Aucune	aucune	aucune	2 min
	Donner du coude	B34 + D34	1 match	2 matchs	IND + CD	15 min
35	Donner du genou	A35	aucune	aucune	aucune	2 min
	Donner du genou	B35 + D35	1 match	2 matchs	IND + CD	15 min
36	Donner un coup de patin	E36 + B36	3 matchs + CD	3 matchs + CD	IND + CD	15 min
37	Donner un coup de tête	A37 + A37	aucune	aucune	aucune	4 min

	Donner un coup de tête	A37 + A37 + D37	1 match	2 matchs	IND + CD	14 min
	Donner un coup de tête	E37 + B37	3 matchs + CD	3 matchs + CD	IND + CD	15 min
38	Faire trébucher	A38	aucune	aucune	aucune	2 min
	Faire trébucher	B38 + D38	1 match	2 matchs	IND + CD	15 min
	Faire trébucher	F38	aucune	aucune	aucune	0 min
39	Mise en échec illégale	A39	aucune	aucune	aucune	2 min
	Mise en échec illégale	B39 + D39	1 match	2 matchs	IND + CD	15 min
40	Mise en échec par derrière	A40 + D40	1 match	2 matchs	IND + CD	12 min
	Mise en échec par derrière	B40 + D40	2 matchs	4 matchs	IND + CD	15 min
	Mise en échec par derrière	E40 + B40	3 matchs + CD	3 matchs + CD	IND + CD	15 min
41	Obstruction	A41	aucune	aucune	aucune	2 min
	Obstruction	B41 + D41	1 match	2 matchs	IND + CD	15 min
	Obstruction	F41	aucune	aucune	aucune	0 min
42	Obstruction du banc	A42	aucune	aucune	aucune	2 min
	Obstruction du banc	A42 + D42	1 match	2 matchs	IND + CD	12 min
	Obstruction du banc	F42	aucune	aucune	aucune	0 min
43	Obstruction sur le gardien de but	A43	aucune	aucune	aucune	2 min
	Obstruction sur le gardien de but	B43 + D43	1 match	2 matchs	IND + CD	15 min

Légende : IND = indéfiniment

CD = Comité de discipline

#	Description des codes de pénalités	Type	1 <sup>re</sup> offense	2 <sup>e</sup> offense	3 <sup>e</sup> offense	Formule Franc Jeu
			<i>Voir interprétation article 7.5.6</i>			
<b>INFRACTIONS COMMISES AVEC LE CORPS (SUITE)</b>						
44	Donner de la bande	A44	aucune	aucune	aucune	2 min
	Donner de la bande	B44 + D44	1 match	2 matchs	IND + CD	15 min
45	Retenir	A45	aucune	aucune	aucune	2 min
	Retenir	B45 + D45	1 match	2 matchs	IND + CD	15 min
46	Avoir retenu le bâton	A46	aucune	aucune	aucune	2 min
47	Rudesse	A47	aucune	aucune	aucune	2 min
	Rudesse	B47 + D47	1 match	2 matchs	IND + CD	15 min
48	Mise en échec à la tête	A48 + D48	1 match	2 matchs	IND + CD	12 min

	Mise en échec à la tête	B48 + D48	2 matchs	4 matchs	IND + CD	15 min
	Mise en échec à la tête	E48 + B48	3 matchs + CD	3 matchs + CD	IND + CD	15 min

#	Description des codes de pénalités	Type	1 <sup>re</sup> offense	2 <sup>e</sup> offense	3 <sup>e</sup> offense	Formule Franc Jeu
			<i>Voir interprétation article 7.5.6</i>			
<b>INFRACTIONS DIVERSES</b>						
61	Abus verbal envers les officiels, conduite antisportive et inconduite	A61	aucune	aucune	aucune	2 min
	Abus verbal envers les officiels, conduite antisportive et inconduite	C61	aucune	aucune	aucune	10 min
	Abus verbal envers les officiels, conduite antisportive et inconduite	D61	1 match	2 matchs	IND + CD	10 min
62	Se livrer à des insultes ou intimidation de nature discriminatoire	D62	1 match	2 matchs	IND + CD	10 min
63	Demande non justifiée de mesurage	A63	aucune	aucune	aucune	2 min
64	Déplacer intentionnellement le but de sa position	A64	aucune	aucune	aucune	2 min
	Déplacer intentionnellement le but de sa position	F64	aucune	aucune	aucune	0 min
65	Déplacer intentionnellement le but de sa position lors d'une échappée	F65	aucune	aucune	aucune	0 min
66	Inconduite grossière pour tourner le match en dérision	D66	1 match	2 matchs	IND + CD	10 min
67	Jouer avec un bâton brisé	A67	aucune	aucune	aucune	2 min
68	Jouer avec un bâton illégal ou obtenu illégalement	A68	aucune	aucune	aucune	2 min
69	Lancer son bâton ou tout autre objet	A69	aucune	aucune	aucune	2 min
	Lancer son bâton ou tout autre objet	C69	aucune	aucune	aucune	10 min
	Lancer son bâton ou tout autre objet	F69	aucune	aucune	aucune	0 min
70	Langage, geste abusif et obscène	A70	aucune	aucune	aucune	2 min
	Langage, geste abusif et obscène	C70	aucune	aucune	aucune	10 min
	Langage, geste abusif et obscène	D70	1 match	2 matchs	IND + CD	10 min
71	Mise au jeu illégale	A71	aucune	aucune	aucune	2 min

72	Ne pas se rendre immédiatement au banc des punitions	C72	aucune	aucune	aucune	10 min
73	Participer au jeu sans l'équipement protecteur approprié	A73	aucune	aucune	aucune	2 min
	Participer au jeu sans l'équipement protecteur approprié	C73	aucune	aucune	aucune	10 min

Légende : IND = indéfiniment

CD = Comité de discipline

#	Description des codes de pénalités	Type	1 <sup>re</sup> offense	2 <sup>e</sup> offense	3 <sup>e</sup> offense	Formule Franc Jeu
			<i>Voir interprétation article 7.5.6</i>			
<b>INFRACTIONS DIVERSES</b>						
74	Porter un équipement illégal	A74	aucune	aucune	aucune	2 min
	Porter un équipement illégal	C74	aucune	aucune	aucune	10 min
75	Deuxième punition d'inconduite	D75	1 match	2 matchs	IND + CD	10 min
76	Provoquer l'adversaire	C76	aucune	aucune	aucune	10 min
77	Punition de banc ou d'équipe	A77	aucune	aucune	aucune	2 min
78	Quitter le banc des punitions (peut ou non s'ajouter au code 8)	A78	aucune	aucune	aucune	2 min
	Quitter le banc des punitions (peut ou non s'ajouter au code 8)	F78	aucune	aucune	aucune	0 min
79	Refus de se soumettre à un mesurage	A79 + C79	aucune	aucune	aucune	12 min
80	Refus de se mettre au jeu	B80 + D80	1 match + CD	2 matchs + CD	IND + CD	15 min
	Refus de se mettre au jeu	B80 + D80 + F80	1 match + CD	2 matchs + CD	IND + CD	15 min
81	Retarder le jeu	A81	aucune	aucune	aucune	2 min
	Retarder le jeu	F81	aucune	aucune	aucune	0 min
82	Saisir ou geler la rondelle	A82	aucune	aucune	aucune	2 min
	Saisir ou geler la rondelle	F82	aucune	aucune	aucune	0 min
83	Trop de joueurs sur la patinoire	A83	aucune	aucune	aucune	2 min
	Trop de joueurs sur la patinoire	F83	aucune	aucune	aucune	0 min
84	Agression VERBALE envers un officiel	E84 + B84	3 matchs + CD	3 matchs + CD	IND + CD	15 min
85	Agression PHYSIQUE envers un officiel	E85 + B85	3 matchs + CD	3 matchs + CD	IND + CD	15 min
(Si agression physique intentionnelle minimum 1 an (Réf. HC – 9.6 B))						
86	Accrocher	A86	aucune	aucune	aucune	2 min
	Accrocher	B86 + D86	1 match	2 matchs	IND + CD	15 min
87	Tir botté	A87	aucune	aucune	aucune	2 min
	Tir botté	B87 + D87	1 match	2 matchs	IND + CD	15 min
88	Quitter le banc en fin de période et/ ou de match (entraîneur)	A88	aucune	aucune	aucune	2 min

	Quitter le banc en fin de période et/ou de match (entraîneur)	D88	2 matchs	4 matchs	IND + CD	Perte automatique du point de comportement pour l'équipe
99	Divers (expliquer)	A99	aucune	aucune	aucune	2 min
	Divers (expliquer)	B99	aucune	aucune	aucune	5 min
	Divers (expliquer)	C99	aucune	aucune	aucune	10 min
	Divers (expliquer)	D99	1 match	2 matchs	IND + CD	10 min
	Divers (expliquer)	E99	3 matchs	3 matchs + CD	IND + CD	10 min
	Divers (expliquer)	F99	aucune	aucune	aucune	0 min

#	Description des codes de pénalités	Type	1 <sup>re</sup> offense	2 <sup>e</sup> offense	3 <sup>e</sup> offense	Formule Franc Jeu
			<b>Voir interprétation article 7.5.6</b>			
	<b>Tout responsable d'équipe expulsé d'un match soit : Toute punition de type D ou E</b> <b>D = extrême inconduite et inconduite grossière</b>	D61, D62, D66, D70, D88	2 matchs pour chaque infraction commise	4 matchs + CD	IND + CD	
	<b>E = match</b>	E84, E85	3 matchs min + CD	3 matchs min + CD	IND + CD	

(Si agression physique intentionnelle minimum 1 an (Ref. HC – 9.6 B))

### *DÉFINITION: OFFENSES ET SANCTIONS*

- Une offense consiste à se voir décerner un ou plusieurs codes de punitions d'une même catégorie d'infraction au cours d'un match.
- Une sanction consiste à se voir décerner un ou plusieurs matchs de suspensions suite à l'infraction commise.
- Ce nombre de matchs correspond à chacun des codes reçus et selon l'offense à laquelle le membre est rendu pour cette catégorie d'infraction.

## **13. AMENDES**

Absence à une joute = \$150.00

Nombre de joueurs en bas du minimum requis = \$50.00

Retard à une Joute = \$25.00

(C'est-à-dire ne pas avoir le nombre minimum de joueurs pour débiter une joute)

Feuille de pointage incomplète = \$ 5.00

Résultats qui ne sont pas reçus dans le délai prévu = \$ 10.00

Ne pas utiliser la feuille d'alignement de la ligue = \$ 5.00

Équipe dissoute = \$200.00

Aucune participation à un tournoi Régional = Le cas référé au Comité de Discipline de la Région

## **14. PLAINTES**

Toute plainte ou rapport concernant une organisation, un membre ou un arbitre devra obligatoirement être acheminé au commissaire dans les 7 (sept) jours suivant l'événement. Une formule de rapport d'événement est disponible à votre hockey mineur, elle devra être complétée et également signée par le Président de votre Organisation. Cette formule devra être envoyée au commissaire par le Président de votre Organisation.

## **15. TOURNOI**

Un maximum de 3 Tournois par équipe.

Obligatoirement 1 tournoi régional par équipe (masculine et féminine) sauf les équipes Novices qui doivent participer à 2 tournois en région.

Toutes les équipes doivent être disponibles pour les séries éliminatoires. Seule une raison majeure peut amener un changement de parties en séries. Un tournoi n'est pas considéré comme une raison majeure.

## **16. ÉLIMINATOIRES**

Les séries éliminatoires amènent aux Championnats Régionaux.

Au simple lettre les séries se joueront dans chacune des divisions et les gagnants des finales se rencontreront aux Championnats Régionaux. Dans les catégories Bantam, Midget et Junior les divisions prendront place pour les séries.

Pour le double lettre les 2 équipes finalistes se rencontreront aux Championnats Régionaux.

Note : Le Franc Jeu aura un impact sur le début de chaque joute des séries selon le résultat des points obtenus en saison régulière. (Voir Franc Jeu)

## **17. CALENDRIER DES ACTIVITÉS**

**Voir le site de Hockey Mauricie**

## **18. TABLEAU DES ÂGES**

**Hockey Québec 13.1**

