



Ligue de Hockey de la Capitale

Règlements

Ligue de Hockey de la Capitale

2009-2010

Révisé le 17 juin 2009 |
Révisé le 16 juin 2008

TABLE DES MATIÈRES

	Page
CHAPITRE 1.0 RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX	
1.1 Règlements généraux.....	4
CHAPITRE 2.0 CLASSIFICATION, TERRITOIRE, CHANDAILS ET COULEURS DES ÉQUIPES	
2.2 Territoire de recrutement.....	4
2.3 Chandails des équipes et numéros des joueurs.....	4
2.4 Couleurs des équipes	4
CHAPITRE 3.0 CALENDRIER RÉGULIER	
3.1 Nombre de parties.....	4
3.2 Début et fin du calendrier	4
3.3 Disponibilité des heures de glace.....	4
3.4 Acceptation du calendrier régulier	4
3.5 Programmes doubles.....	5
3.6 Changement au calendrier régulier	5
3.7 Interdiction de présenter des parties	5
3.8 Coûts inhérents aux changements au calendrier	5
CHAPITRE 4.0 DÉROULEMENT DES PARTIES	
4.1 Durée des périodes de jeu.....	5
4.2 Écart de sept (7) buts et plus.....	6
4.3 Durée d'un programme simple	6
4.4 Heure de début des parties.....	6
4.5 Délai accordé pour une équipe en retard	6
4.6 Défaut d'une équipe de se présenter	6
4.7 Période de réchauffement.....	7
4.8 Période de repos	7
4.9 Réfection de la glace.....	7
4.10 Période de surtemps	7
4.11 Sortie des joueurs de la patinoire	7
CHAPITRE 5.0 CONTRÔLE DU TEMPS DE JEU	
5.1 Responsabilité des organisations de hockey.....	7
5.2 Bris d'équipement ou de matériel	8
5.3 Horloge de l'aréna	8
5.4 Manque de temps pour terminer une partie.....	8
5.5 Arrêt de jeu en cas de blessure	8
5.6 Partie prolongée au-delà du temps prévu	8
CHAPITRE 6.0 RESPONSABILITÉS DES OFFICIELS D'UNE PARTIE	
6.1 Feuille de pointage	8
6.2 Nombre d'officiels pour une partie.....	8
CHAPITRE 7.0 ANNULATION, INTERRUPTION ET REPRISE D'UNE PARTIE	
7.1 Annulation d'une partie.....	9
7.2 Conséquences de l'interruption d'une partie.....	9
7.3 Reprise d'une partie	9
CHAPITRE 8.0 TRANSMISSION DES RÉSULTATS ET DES FEUILLES DE POINTAGE À LA LIGUE	
8.1 Transmission des résultats d'une partie.....	9
8.2 Transmission des feuilles de pointage	9
8.3 Retard dans la transmission des feuilles de pointage	9
CHAPITRE 9.0 CLASSEMENT DES ÉQUIPES	

9.1	Calcul du classement	9
9.2	Départage d'égalité au classement général.....	10
9.3	Classement lorsqu'une équipe est démembrée	10
CHAPITRE 10.0 SÉRIES ÉLIMINATOIRES		
10.1	Modalités.....	10
10.2	Les points de comportement s'appliquent.....	10
10.3	Partie à finir.....	10
10.4	Égalité après le temps réglementaire	10
10.5	Début des séries éliminatoires.....	10
10.6	Délai pour disputer une série.....	10
CHAPITRE 11.0 PARTICIPATION A DES TOURNOIS		
11.1	Autorisation de la Ligue.....	11
11.2	Nombre de tournois autorisés.....	11
11.3	Date limite pour aviser la Ligue.....	11
11.4	Équipe refusée à un tournoi.....	11
CHAPITRE 12.0 PARTIES D'EXHIBITION ET ÉCHANGE CULTUREL		
12.1	Autorisation de la Ligue.....	12
12.2	Transmission des feuilles de pointage	12
12.3	Règlements de H.Q.C.A.	12
CHAPITRE 13.0 CHAMPIONNATS RÉGIONAUX		
13.1	Choix des équipes participant aux championnats régionaux.....	12
CHAPITRE 14.0 DIVERS		
14.1 Comité de discipline.....	13
14.2	Changement d'organisation d'un entraîneur.....	13
14.3	Enregistrement des joueurs.....	13
14.4	Joueurs affiliés d'une franchise composée de plusieurs organisations	14
14.5	Budget	14
14.6	Comportement d'un membre de la Ligue.....	15
14.7	Droits d'entrée aux activités de la Ligue.....	15
14.8	Sanctions	15
14.9	Équilibre de la Ligue.....	15
14.10	Tableau des points de comportement.....	16
ANNEXE Territoire de recrutement		17
ANNEXE B Calendrier saison régulière.....		18
ANNEXE C Formule des séries.....		19
ANNEXE D Participation au Tournoi International de Hockey Pee Wee de Québec.....		20

CHAPITRE 1.0 RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

1.1 Règlements généraux

Les règlements et les règles de fonctionnement de L'ACH et de Hockey Québec s'appliquent à la Ligue de Hockey de la Capitale, sauf pour les règlements plus spécifiques apparaissant aux présentes et applicables, selon le cas, aux classes AA, BB et CC ou à l'une ou l'autre de ces classes lorsque précisément déterminé.

CHAPITRE 2.0 CLASSIFICATION, TERRITOIRE, CHANDAILS ET COULEURS DES ÉQUIPES

2.1 Classification

La classification des équipes est faite en fonction des tableaux de classification fournie par H.Q.C.A. Pour la saison en cour, la Ligue prend comme cadre de référence les statistiques fournies par H.Q.C.A. (région de Québec) au printemps de l'année précédente.

2.1.1 Nombre de joueurs par équipe,
Voir articles de Hockey Québec 5.3.2 et 6.3.2 et voir chapitre 5.6 pour les joueurs affiliés.

2.2 Territoire de recrutement.

Le territoire de recrutement de chacune des organisations, pour la saison en cour, est décrit à l'annexe A.

2.3 Chandails des équipes et numéros des joueurs

2.3.1 **Toutes les équipes doivent posséder deux ensembles de chandails: un de couleur pâle pour les parties disputées à domicile et l'autre de couleur foncée pour les parties jouées à l'extérieur.**

2.3.2 **L'entraîneur aura la responsabilité de voir à ce que le numéro de chandail attribué à un joueur soit le même pour toute la saison. Si, par malchance, un joueur devait changer de numéro pour une partie, l'équipe en cause devra l'indiquer sur la feuille d'alignement et s'assurer que le marqueur en fasse autant sur la feuille de pointage. Si le changement devient permanent, la Ligue devra en être avisée immédiatement.**

2.3.3 **Nouvel ensemble**
Toute équipe qui se procure en cours de saison un nouvel ensemble de chandails verra, s'il y a lieu, à aviser la Ligue le plus tôt possible pour les changements de numéros.

2.3.4 Les paires de bas doivent être identique et doivent s'apparenter aux couleurs du chandail.

CHAPITRE 3.0 CALENDRIER RÉGULIER

3.1 Nombre de parties

3.1.1 **Le Conseil d'administration décide du nombre de parties à jouer au calendrier pour toutes les équipes. (Voir annexe B)**

3.2 Début et fin du calendrier

Le début et la fin du calendrier régulier sont déterminés par le Bureau des gouverneurs.

3.3 Disponibilité des heures de glace

Chacune des organisations doit fournir, au plus tard le 15 août de chaque année, les heures de glace disponibles pour la saison.

3.4 Acceptation du calendrier régulier

Le calendrier régulier de la saison doit être accepté par le Bureau des gouverneurs.

3.5 Programmes doubles

Le calendrier régulier est établi de façon à présenter le plus de programmes doubles possibles.

3.6 Changement au calendrier régulier

Seul le vice président peut autoriser un changement au calendrier régulier pour des cas de force majeure.

3.7 Interdiction de présenter des parties

Le comité exécutif de la Ligue peut, si les intérêts de la Ligue sont en cause, interdire la présentation d'une ou plusieurs parties.

3.8 Coûts inhérents aux changements au calendrier

Les coûts inhérents à tout changement au calendrier régulier dû à l'ajout ou à l'abandon d'une équipe sont défrayés par l'organisation fautive. Les frais sont de trois cent dollars. (300)\$.

CHAPITRE 4.0 DÉROULEMENT DES PARTIES, (projet pilote pour la saison en cour)

4.1 Durée des périodes de jeu

Atome à Midget : Partie de 1 heure 20 minutes
Réchauffement de 3 minutes.
2 périodes de 15 minutes chronométrées.

3^{ième} période :
La durée de la 3^{ième} période est chronométrée et le temps de jeu est déterminé 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 :

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

Ce temps doit être indiqué sur la feuille de pointage.

Malgré ce qui précède, la partie prend fin au moment où le temps alloué est atteint;

EX : Il est 20h00 et l'heure de glace se termine à 20h30, 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 20h10 et l'heure de glace se termine à 20h30, 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.

Après la 2^{ième} période complétée, le match est considéré joué et valide quelque soit les raisons.

Junior AA: 1^{ère} et 2^{ième} période de 15 minutes et la 3^{ième} période de 20 minutes chronométrées.

4.2 Écart de sept (7) et plus buts dans une partie

Dès le début de la troisième période un écart de sept (7) buts et plus existe, le reste de la partie n'est plus chronométrée quoiqu'il advienne. Ce règlement vaut autant pour les parties de la saison régulière, le tournoi de fin de saison de même que toute partie hors concours ou activité spéciale au cours de l'année.

4.3 Durée d'un programme simple

Atome et Pee Wee BB/CC: 1 heure 20 minutes maximum

Bantam et Midget BB/CC: 1 heure 20 minutes maximum

Junior AA: 1 heure 50 minutes maximum, **sauf dans les arénas de Duberger, Bardy, Labadie, Vanier, Les Saules, le temps de glace est de 1 heure 55 minutes.**

Le temps de réfection de la glace **en début de partie** n'est pas inclus dans ce temps limite.

4.4 Heure de début des parties

4.4.1 L'heure de début d'une partie ne peut être devancée sans autorisation spécifique du président ou du vice-président opérations.

4.4.2 Aucune partie ne peut être programmée avant 9 h 00 (AM)

4.4.3 En semaine, aucune partie ne peut débuter avant 18h 00,

4.5 Délai accordé pour une équipe en retard

4.5.1 **Un délai de dix (10) minutes est accordé à une équipe ne pouvant se présenter sur la glace à l'heure prévue sur le programme. Après ce délai, l'équipe fautive perd automatiquement la partie. Sauf en cas de force majeure.**

4.5.2 **L'arbitre en charge de la partie est responsable du calcul de ce délai et il doit demander au chronométreur d'indiquer ces dix (10) minutes au cadran indicateur.**

4.5.3 Si la partie peut se jouer, le délai d'attente est alors soustrait du temps alloué pour la partie en cause.

4.6 Défaut d'une équipe de se présenter

4.6.1 Toute équipe qui refuse de se présenter pour disputer une partie du calendrier régulier ou des éliminatoires ou qui se retire d'une partie est suspendue temporairement des activités de la Ligue. Elle ne pourra reprendre ses activités qu'après en avoir reçu l'autorisation du président de la Ligue et devra défrayer le coût de la sanction imposée, s'il y a lieu (voir sanction à l'article 14.8).

Si une équipe ne se présente pas pour une partie, elle perd par défaut et perd également les points de comportement. L'équipe qui se présente gagne par défaut et se voit attribuer le point de comportement.

4.6.2 Une équipe qui se présente sans avoir le nombre de joueurs suffisant pour disputer une partie se voit également imposée une sanction par la Ligue (voir sanction à l'article 14.8).

4.6.3 Lorsque les deux équipes n'ont pas le nombre de joueurs requis pour disputer la partie, cela équivaut à une défaite pour chaque équipe. Les sanctions de l'article 14.8 s'appliquent également.

4.7 Période de réchauffement

4.7.1 Pour toutes les équipes la période de réchauffement est de 3 minutes

4.7.2 Ce temps alloué est inclus dans la durée totale de la partie.

4.7.3 Dès qu'une équipe est sur la patinoire, le chronométreur doit démarrer le chronomètre pour la durée de cette période de réchauffement. Cependant, lorsque la partie se déroule dans un aréna où les deux (2) équipes ont accès à la glace par la même porte, le chronométreur doit démarrer le chronomètre au moment où la deuxième équipe est sur la patinoire.

A titre indicatif, les arénas suivants n'ont qu'une porte d'accès à la patinoire :

Le PEPS.,
Le nouvel aréna de la Base de Valcartier (Clément Boulanger).
L'aréna Robert Chevalier, du Centre Sportif de Sainte-Foy.

4.8 Période de repos

4.8.1 Une période de repos de 2 minutes est allouée aux équipes Atome, Pee Wee, Bantam et Midget entre la 2^{ième} et la 3^{ième} période.

4.8.2 Junior AA :

Les équipes sortent après la deuxième période pour la réfection de la glace. Les équipes se dirigent dans leur chambre respective. Aussitôt la glace disponible et au moment où les arbitres sont sur la patinoire, les équipes retournent sur la glace.

4.8.3 Si une équipe utilise plus que le temps alloué pour la période de repos, l'arbitre doit appliquer les sanctions prévues au livre de règlements de Hockey Québec (avoir retardé la partie).

4.9 Réfection de la glace

4.9.1 Toute partie doit débuter sur une surface de glace refaite. Le temps requis pour refaire cette glace n'est pas inclus dans la durée du programme.

4.9.2 Dans la division Junior AA, la glace doit être refaite après la deuxième période

4.10 Période de surtemps

En saison régulière, aucune période de surtemps n'est jouée.

4.11 Sortie des joueurs de la patinoire

4.11.1 Lors de la période de repos (Junior AA seulement) et/ou à la fin de la partie, la sortie des joueurs doit se faire de la façon suivante, à moins d'avis contraire par l'arbitre, (article 81 d du livre de règlement de l'A.C.H.).

- 1) les joueurs de l'équipe locale doivent se regrouper à leur banc et attendre que les joueurs de l'équipe visiteuse aient quitté la surface glacée;
- 2) les joueurs de l'équipe visiteuse doivent obligatoirement quitter la patinoire en premier.

4.11.2 L'équipe qui ne respecte pas ce règlement se voit imposer les sanctions prévues aux livres des règlements de l'A.C.H.

CHAPITRE 5.0 CONTRÔLE DU TEMPS DE JEU

5.1 Responsabilité des organisations de hockey.

Les organisations locales doivent s'assurer que les personnes responsables de l'aréna connaissent les règlements officiels de la Ligue de Hockey de la Capitale. L'ignorance de cette réglementation ne peut être invoquée comme excuse valable en cas de litige. Tout cas en litige est soumis au Bureau des gouverneurs.

5.2 Bris d'équipement ou de matériel.

Le temps consacré à la réparation lors d'un bris mineur à l'équipement ou au matériel de l'aréna n'affecte en rien la durée totale prévue de la partie en cours.

5.3 Horloge de l'aréna

5.3.1 L'horloge de l'aréna doit être visible aux deux équipes en présence et le responsable de l'aréna doit s'assurer que l'horloge indique la bonne heure

5.3.2 En cas de litige, l'heure indiquée à l'horloge de l'aréna devient l'heure utilisée pour calculer les délais indiqués dans les règlements

5.4 Manque de temps pour terminer une partie

Lorsqu'il manque du temps pour terminer une partie, l'arbitre doit avertir les deux instructeurs que le reste de la partie ne sera plus chronométré et le tableau indicateur doit être alors ajusté en conséquence.

5.5 Arrêt de jeu en cas de blessure

5.5.1 Lorsqu'une blessure à un joueur nécessite l'intervention d'un responsable de l'équipe ou d'un préposé à l'aréna, l'arbitre doit alors demander au marqueur officiel de noter sur la feuille de pointage le moment de cette interruption (heure et minute).

5.5.2 L'arbitre de la partie doit informer le vice-président opérations de tout arrêt de jeu pour blessure de plus de cinq (5) minutes.

5.6 Partie prolongée au-delà du temps prévu

Si une partie se prolonge au-delà de la durée permise, le comité exécutif de la Ligue doit en être avisé et peut en réviser le résultat, s'il y a lieu.

CHAPITRE 6.0 RESPONSABILITÉS DES OFFICIELS D'UNE PARTIE

6.1 Feuille de pointage

6.1.1 L'arbitre en charge de la partie doit s'assurer que la feuille de pointage utilisée par le marqueur officiel est celle reconnue par Hockey Québec

6.1.2 L'arbitre en charge doit indiquer sur la feuille de pointage l'heure de début et l'heure de fin de chaque partie sous peine de sanction.

6.1.3 Le marqueur doit remettre dans un endroit approprié ou à une personne désignée la copie blanche et verte de la feuille de pointage. Sauf si l'arbitre doit faire un rapport, il doit le faire sur la copie verte et remettre la copie blanche au marqueur.

6.2 Nombre d'officiels pour une partie

6.2.1 Trois (3) officiels doivent prendre charge d'une partie. Seul le président ou le vice-président peut autoriser l'utilisation de 4 officiels

6.2.2 Cependant, si deux officiels sont présents à l'heure prévue du début de la partie, la partie débute avec le système d'arbitrage prévu avec deux (2) officiels.

6.2.3 Le marqueur officiel doit noter cette absence sur la feuille de pointage et, le cas échéant, l'heure d'arrivée du troisième officiel.

CHAPITRE 7.0 ANNULATION, INTERRUPTION ET REPRISE D'UNE PARTIE

7.1 Annulation d'une partie

Le vice-président opérations peut, en cas de force majeure (tempête, panne de courant, bris majeur d'équipement), annuler une partie. A défaut d'agir du vice-président opérations, le président ou le secrétaire peuvent prendre une telle décision.

7.2 Conséquences de l'interruption d'une partie

7.2.1 Lorsqu'un événement de force majeure oblige l'interruption d'une partie, l'arbitre en chef, après consultation des responsables de l'aréna, fixe la durée d'attente avant la reprise de la partie ou met un terme à la partie.

7.2.2 Si la deuxième période est complétée, la partie ne se reprend pas et le résultat final est celui qu'indiquait le tableau indicateur au moment de son interruption.

7.2.3 Si moins de deux périodes ont été complétées, la partie sera reprise au complet.

7.3 Reprise d'une partie

7.3.1 Toute partie annulée en vertu de l'article 7.2.1 du paragraphe a) ou nécessitant une reprise en vertu de l'article 7.2.3 du paragraphe b) du présent article doit être reprise avant la fin du calendrier régulier.

7.3.2 Les parties qui ne sont pas reprises sont retirées du calendrier régulier à moins qu'elles aient une influence directe sur le classement général final.

CHAPITRE 8.0 TRANSMISSION DES RÉSULTATS ET DES FEUILLES DE POINTAGE À LA LIGUE

8.1 Transmission des résultats d'une partie

Le responsable de l'équipe locale (gérant ou entraîneur) doit communiquer le résultat au statisticien de la Ligue dans les trente (30) minutes suivant la fin de la partie.

8.2 Transmission des feuilles de pointage

L'organisation locale doit transmettre les feuilles de pointage la blanche et la verte au statisticien de la Ligue dans les cinq (5) jours suivant la partie. Sauf lors des séries éliminatoires, les feuilles de match doivent être envoyées le lendemain.

8.3 Retard dans la transmission des feuilles de pointage

La franchise qui néglige de transmettre les feuilles de pointage dans les délais prescrits se voit imposer les sanctions suivantes:

5 jours de retard:	10.00\$ d'amende
10 jours de retard:	20.00\$ d'amende
15 jours de retard:	30.00\$ d'amende et retrait de l'équipe au classement général publié dans les médias.

Toutes les amendes facturées doivent être payées avant l'assemblée générale annuelle.

CHAPITRE 9.0 CLASSEMENT DES ÉQUIPES

9.1 Calcul du classement (saison régulière et séries éliminatoires).

Le classement général des équipes au cours de la saison régulière et lors des séries éliminatoires.

- 2 points pour une victoire
- 1 point pour une partie nulle.
- 0 pour une défaite
- 1 point de comportement conservé selon le programme de Franc-jeu, voir tableau à

l'article 14.10

9.2 Départage d'égalité au classement (saison régulière et séries éliminatoires).

S'il y a égalité, le classement est déterminé en fonction des critères suivants :

- L'équipe ayant remportée le plus de victoires
- L'équipe ayant subi le moins de défaites
- L'équipe ayant accumulée le plus de points de Franc Jeu
- La fiche gagnante entre les équipes concernées (victoires-défaites), en cas d'égalité entre les deux équipes.
- Le meilleur différentiel entre les buts pour et les buts contre des équipes concernées.
- Le but le plus rapide (de tous les matchs joués durant les séries seulement)
- Si l'égalité persiste encore une partie sera disputée entre les deux équipes; un tirage au sort désignera l'équipe locale.

Remarque: les mêmes critères s'appliquent lorsqu'il y a égalité quelque soit la position du classement général.

9.3 Classement lorsqu'une équipe est démembrée

Si une équipe se retire des activités de la Ligue après le début de la saison, le Bureau des gouverneurs décidera de l'action à prendre quant au calendrier de la saison et au classement général.

CHAPITRE 10.0 SÉRIES ÉLIMINATOIRES

10.1 Modalités des séries éliminatoires

Les modalités des séries éliminatoires sont déterminées avant le début de la saison régulière. (Voir annexe C)

10.2 Les points de comportements s'appliquent

10.3 Partie à finir

Nonobstant le chapitre 4.0, en série éliminatoire, toutes les parties doivent se terminer, c'est-à-dire que la troisième période doit se jouer en entier même si on doit dépasser le temps normalement alloué pour une partie.

Un seul temps d'arrêt de 30 secondes par équipe est permis lors des parties des séries.

10.4 Égalité après le temps réglementaire.

10.4.1 **Dans les séries de fin de saison, lorsqu'il y a 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 conservée son point Franc-Jeu.**

Cependant, dans cette éventualité, cette dernière jouira d'une supériorité numérique (quatre contre trois) pendant une première période de prolongation de 5 minutes. Aucun joueur ne doit être envoyé au banc des punitions durant ces 5 minutes d'infériorité numérique. Après quoi, s'il n'y a pas eu but, les équipes évolueront à force égale durant une deuxième période de prolongation de 5 minutes. Aucune période de repos n'est autorisée entre les deux périodes de prolongation mais les gardiens doivent toutefois changer de côté. Le premier but mettant fin à la partie. Si l'égalité persiste encore, il y a alors fusillade selon le règlement de Hockey Québec

10.5 Début des séries éliminatoires

Les séries éliminatoires doivent débiter au plus tard la fin de semaine suivant la fin du calendrier régulier.

CHAPITRE 11.0 PARTICIPATION A DES TOURNOIS

11.1 Autorisation de la Ligue

Toutes les équipes doivent obtenir l'autorisation de la Ligue pour participer à un tournoi.

11.2 Nombre de tournois autorisés.

Le nombre de tournoi autorisé est déterminé par le Bureau des Gouverneurs en respect des règles émises par H.Q.C.A., région de Québec.

Le nombre de tournoi autorisé pour l'année en cours est : (voir aussi article 11.4)

- a) **3 tournois dont un (1) est obligatoire avant le 23 décembre et deux (2) tournois après le 24 décembre.**
- b) **Seulement l'article 11.4 permet le transfert du tournoi obligatoire après le 24 décembre.**
- c) **Dans les trois tournois autorisés, un (1) est obligatoire dans la région de Québec.**
- d) **Atome BB et CC : Un (1) seul tournoi sera permis avec coucher à l'extérieur de la région de Québec.**
- e) **Pee Wee BB et CC; Tournoi International de Hockey Pee Wee de Québec et le Tournoi International de Hockey Pee Wee B.S.R. sont considérés dans les trois tournois autorisés.**

Note : Le tournoi de BSR n'est plus obligatoire pour les équipes Pee Wee,

Dans le cas où une équipe n'est pas sélectionnée pour le Tournoi du Colisée et l'équipe n'a pas réservée une place au tournoi de BSR, cette équipe ne peut participer à aucun autre tournoi durant cette période.

11.3 Date limite pour aviser la Ligue :

La date du 7 septembre 2009 à 00 :00 heures est la date limite pour les organisations et les équipes pour officialiser les dates des tournois à la ligue.

Un seul responsable par organisation devra fournir la liste des tournois à la ligue.

Après cette date, plus aucun tournoi ne sera accepté peu importe les raisons évoquées.

11.3.1 Durant les séries éliminatoires, quart de finale et subséquentes une équipe ne peut participer à aucun tournoi tant qu'elle n'est pas éliminée, **sauf pour le tournoi Atome / Pee Wee de Beauport.**

11.3.2 Aucune entente ne peut être conclue entre deux (2) organisations dans le but de déplacer une partie.

11.4 Équipe refusée à un tournoi

- a) **Une équipe refusée à un tournoi peut s'inscrire à un autre tournoi à la condition de pouvoir déplacer la ou les parties déjà programmées au calendrier à la condition que le refus soit signifié à la ligue avant le 1 novembre de l'année en cours.**
- b) **Lorsqu'une équipe est refusée à un tournoi, elle doit obtenir les pièces justificatives de la part du tournoi signifiant la raison du refus de participation à ce tournoi et remettre les pièces justificatives au v.p.**

hockey.

- c) Sans ces documents dans les délais prévus, les parties ne seront pas déplacées.**

CHAPITRE 12.0 PARTIES D'EXHIBITION ET ÉCHANGE CULTUREL

12.1 Autorisation de la Ligue

12.1.1 Toute équipe qui désire participer à des parties d'exhibition ou à un échange culturel au cours de la saison régulière doit recevoir l'autorisation du président de la Ligue.

12.1.2 Pour être autorisée, une partie d'exhibition ou un échange culturel doit avoir lieu avant le début de la saison régulière ou à un moment ne nécessitant pas de modification au calendrier régulier ou celui des séries éliminatoires.

12.1.3 Malgré les paragraphes précédents, aucune partie d'exhibition ne peut avoir lieu lors de la journée d'ouverture de la saison et de la journée des Étoiles.

12.1.4 Toute partie d'exhibition ou d'échange culturelle doit être officiée par les arbitres de la Ligue. L'arbitre en chef peut toutefois permettre à des arbitres locaux d'officier comme juge de ligne.

12.2 Transmission des feuilles de pointage

Les feuilles de pointage de chaque partie d'exhibition ou d'échange culturelle doivent être transmises à la Ligue.

12.3 Règlements de la H.Q.C.A.

Les équipes impliquées dans des parties d'exhibition doivent obligatoirement se soumettre aux règlements de la H.Q.C.A.

CHAPITRE 13.0 CHAMPIONNATS RÉGIONAUX ET PROVINCIAUX

13.1 Choix des équipes participant aux championnats régionaux et provinciaux

13.1.1 Compétition provinciale, classe BB;

a) **L'équipe qui finira en première position dans les deux saisons du calendrier régulier se qualifie pour la finale 2 de 3 de la ligue, peut importe si elle ne se qualifie pas durant les éliminatoires.**

b) **Si l'article (a) ne s'applique pas, les deux équipes finalistes de chaque division se disputeront un 2 de 3 dans la semaine des régionaux. L'équipe gagnante des séries passe directement aux provinciaux.**

13.1.2 Classe AA et CC

a. **L'équipe qui finira en première position dans les deux saisons du calendrier régulier passe directement aux finales régionales à titre de Capitale 1.**

b. **Et Capitale 2 sera l'équipe championne des séries, si c'est la même équipe que a), l'équipe finaliste des séries sera Capitale 2.**

a **Si l'article (a) ne s'applique pas, les deux équipes finalistes des séries seront Capitale 1 et Capitale 2.**

CHAPITRE 14.0 DIVERS

14.1 Comité de discipline

14.1.1 Engagement de la Ligue

La Ligue s'engage à respecter, par l'intermédiaire de son comité de discipline, les règlements de Hockey Québec et de l'A.C.H. en matière de discipline.

14.1.2 Appel d'une décision du commissaire à la discipline

Tout appel d'une décision du commissaire à la discipline doit être soumis, par écrit, au commissaire lui-même ou au président de la Ligue.

Avant de rendre toute décision, le commissaire doit former un comité d'au moins trois (3) personnes et un membre de l'exécutif pour rencontrer les personnes concernées.

14.1.3 Transmission d'une décision

Toute décision du commissaire à la discipline est d'abord transmise verbalement aux personnes concernées. Un avis écrit est par la suite expédié au gouverneur de la franchise dans un délai ne dépassant pas dix (10) jours.

14.2 Changement d'organisation d'un entraîneur

Tout entraîneur qui désire changer d'organisation de hockey en cours de saison doit soumettre sa demande au Bureau des gouverneurs. La décision du Bureau des gouverneurs est transmise par le président de la Ligue dans les meilleurs délais.

14.3 Enregistrement des joueurs et des équipes

14.3.3 Certificat officiel du joueur :

Voir article 5.1.1 de Hockey Québec

14.3.2 Enregistrement d'équipe, **obligation exigé par la ligue.**

Date limite pour soumettre le formulaire d'enregistrement d'une équipe dûment rempli au registraire de la ligue que ce soit en main propre, par télécopieur ou par courriel.

Si le formulaire n'est pas reçu dans les délais, une amende de 50\$ par partie sera facturée à la franchise de l'équipe fautive.

Atome : le 8 octobre avant minuit

Pee Wee, Bantam, Midget et Junior AA : 21 septembre avant minuit.

L'expression dûment remplie veut dire :

Pour tous les membres de l'équipe, le numéro de gilet, le nom, le prénom, le sexe, le téléphone, la date de naissance, la position pour le personnel de l'équipe et le grade pour les entraîneurs; de plus le formulaire doit être signé obligatoirement par un administrateur de l'organisation.

14.3.3 **Contestation d'admissibilité d'un joueur ou des joueurs.**

Toute contestation d'admissibilité d'un joueur ou des joueurs devra être faite dans la forme et les délais prévus dans les articles 2.3, 2.4 et 2.5 du Livre des Règlements de Hockey Québec.

14.3.4 **Joueurs Junior AA dont le lieu de résidence est situé à l'extérieur du territoire de la LHC.**

Tout joueur Junior AA dont le lieu de résidence est situé à l'extérieur du territoire Junior AA de la LHC doit avant d'évoluer au sein de cette ligue respecter les conditions suivantes :

- **Obtenir une libération de son organisation d'origine;**

- **Obtenir l'autorisation de 80% des membres du Conseil d'Administration qui enregistrent des équipes Junior AA à la LHC.**

Dans le cas où une organisation passe outre à ce règlement, le joueur perd le privilège de jouer dans la LHC pour le reste de la saison et l'entraîneur fautif est suspendu tant que le comité de discipline n'aura pas pris de décision sur ce cas.

- 14.4 Joueurs affiliés. **(Pour un complément d'information voir article 5.6 et 7.2.2 de Hockey Québec)**
- 14.4.1 Joueurs affiliés d'une franchise composée de plusieurs organisations
- Les équipes d'une franchise composée d'organisations de hockey de différentes municipalités peuvent faire signer un contrat de joueur affilié à tout joueur évoluant pour une équipe d'une division ou d'une classe inférieures et provenant de l'une ou l'autre municipalité impliquée. Le nom d'un joueur ne peut toutefois apparaître sur deux (2) listes durant la même saison.
- 14.4.2 Nombre de joueurs affiliés.
- Atome, Pee Wee et Junior:
Chaque équipe peut avoir un maximum de dix (10) joueurs et deux (2) gardiens de buts affiliés. Pour être autorisé à disputer une partie à titre de joueur affilié, le joueur devra avoir signé le formulaire prévu à cet effet.
- Bantam et Midget
Chaque équipe peut avoir un maximum de dix (10) joueurs et deux (2) gardiens de buts affiliés (sans égard à la provenance des équipes) ou trois (3) gardiens de buts affiliés en autant qu'ils proviennent de trois (3) équipes différentes.. Pour être autorisé à disputer une partie à titre de joueur affilié, le joueur devra avoir signé le formulaire prévu à cet effet.
- 14.4.3 Date limite pour signer un joueur affilié
- La date limite pour signer les joueurs affiliés est fixée au 15 décembre de chaque année.
- 14.5 Budget
- 14.5.1 Prévisions budgétaires
- Les prévisions budgétaires sont approuvées avant le début de la saison régulière par le Bureau des gouverneurs;
- 14.5.2 Versement des montants
- Les organisations doivent déboursier à la Ligue, en deux versements, le montant prévu au budget de la façon suivante:
- Premier versement: le 15 octobre: ce premier versement comprend les frais à payer à la H.Q.C.A. région de Québec (affiliation, jouer pour jouer, assurance) de même que la moitié des sommes dues à la Ligue incluant les frais d'arbitrage des parties d'exhibition;
- Dernier versement: le 1er décembre: ce montant comprend le l'autre moitié des sommes dues à la Ligue.
- 14.5.3 Montant à verser à H.Q.C.A. région de Québec
- Le montant dû à H.Q.C.A région de Québec doit être inclus dans le versement à payer le 15 octobre.
- 14.6 Comportement d'un membre de la Ligue

Le comité exécutif peut prendre des sanctions disciplinaires contre toute personne occupant des fonctions au sein de la Ligue et qui lui cause préjudice par ses paroles ou par ses gestes.

14.7 Droit d'entrée aux activités de la Ligue

Aucun droit d'entrée ne peut être exigé pour assister aux activités de la Ligue.

14.8 Sanctions

14.8.1.1 Première offense: 50.00\$
Deuxième offense: 100.00\$
Troisième offense: le cas sera soumis au Bureau des gouverneurs.

14.8.2 Toute amende imposée doit être payée dans les dix (10) jours de l'avis de sanction expédiée par la Ligue. Passé ce délai, l'équipe fautive est suspendue de toute activité se rattachant à la Ligue.

14.8.3 Durant les séries éliminatoires, le cas de toute équipe fautive est référé au comité exécutif pour étude.

14.9 Équilibre de la Ligue

14.9.1 Principe d'équité

Il est du devoir du Bureau des gouverneurs d'assurer un certain équilibre au niveau des équipes de la Ligue. C'est ainsi que les membres du Bureau des gouverneurs reconnaissent qu'une des façons d'atteindre cet équilibre est de faire en sorte que chaque joueur puisse jouer dans la classe correspondant à son talent.

14.9.2 Évaluation d'un joueur par la classe AA

Tout joueur ayant évolué régulièrement pour une équipe de la Ligue de la Capitale au cours de la saison doit se présenter aux tests d'évaluation du AA. Le joueur qui refuse doit justifier sa décision au comité exécutif de la Ligue.

14.9.3 Refus de se présenter au camp de sélection de la classe AA

Tout joueur de deuxième année classé parmi les vingt-cinq (25) premiers joueurs de sa division aux tests du AA doit se présenter au camp de sélection de l'équipe AA de son territoire. Le joueur qui refuse l'invitation doit justifier sa décision au comité exécutif de la Ligue qui décidera si le joueur doit être surclassé dans une division supérieure.

14.9.4 Appel de la décision de la Ligue

Le joueur surclassé qui conteste l'application d'un ou l'autre des règlements du présent article sera évalué par un comité formé de trois (3) conseillers techniques provenant d'organisations de hockey extérieures à celle du joueur impliqué, le vice-président opérations et le président de la Ligue. Ce comité présentera son rapport au Bureau des gouverneurs qui prendra une décision finale.

14.9.5 Surclassement ou déclassement d'une équipe

Après la moitié du calendrier, le Bureau des gouverneurs peut décider de surclasser une équipe trop forte ou de déclasser une équipe trop faible. Cette décision devra toutefois être prise avant le début de la deuxième partie du calendrier régulier.

14.10 Franc-Jeu

Tableau des points de Comportement.

Division	Classe	Victoire			Points Franc-Jeu	
		Victoire	Nulle	Défaite	Minutes de punition	Points
Atome	double lettre	2	1	0	10 minutes et moins 11 minutes et plus	1 0
Pee-Wee	double lettre	2	1	0	12 minutes et moins 13 minutes et plus	1 0
Bantam	double lettre	2	1	0	16 minutes et moins 17 minutes et plus	1 0
Midget	double lettre	2	1	0	20 minutes et moins 21 minutes et plus	1 0
Junior	double lettre	2	1	0	22 minutes et moins 23 minutes et plus	1 0

Avertissement

Il est important de noter que la nature de l'outil Franc-Jeu doit tenir compte des points de Franc-Jeu autant lors de la saison régulière, qu'au classement général et des séries de fin de saison.

ANNEXE A

Le territoire de recrutement de chacune des organisations, pour la saison en cour, est décrit à l'annexe A :

Pour les classes BB/CC : les divisions suivantes; **Atome, Pee Wee, Bantam et Midget**

Beauport/ Charlesbourg/CBIO/ Charlevoix		L'arrondissement de Beauport et les municipalités comprises entre Boischatel et Saint-Tite des Caps, et les paroisses de l'Île d'Orléans. L'arrondissement de Charlesbourg, de Lac-Beauport, de Stoneham, de Tewkesbury Comté de Charlevoix.
Campus/ Donaconna / Pont-Rouge/ St-Raymond		L'arrondissement Laurentien (Cap-Rouge), de la Ville de Saint-Augustin-de-Desmaures. Ville de Pont-Rouge, de Donnacona, de Neuville, de Saint-Basile, de Cap-Santé, de Ville de Portneuf, de Portneuf-Station, de Deschambault, de Lac Saint-Joseph, de Fossambault-sur-le-Lac et de Sainte-Catherine. Le territoire de la municipalité de St Raymond est sujet aux modalités émises par H.Q. C. A.
Eclaireurs Etchemin	Chaudière	Breakeyville, Charny, St-Jean-Chrysostome et St-Romuald
Hushy Ouest	Chaudière	St-Étienne, St-Nicolas et St-Rédempteur
Pointe-Lévy		Lévis (Lauzon), (St David), Pintendre et St-Joseph Pointe-Lévy.
Québec Centre		Municipalités de Québec, de Vanier; de Loretteville, de Village Huron, de Saint-Émile, de Lac-Saint-Charles et de Val Béclair, Valcartier et Shannon.
Québec Ouest		L'arrondissement de Sainte-Foy/Sillery, l'arrondissement Laurentien (Sainte-Foy) et de la Ville de l'Ancienne-Lorette,

Pour la division Junior AA

Beauport, Charlesbourg, CBIO, Charlevoix		Ville de Québec, l'arrondissement de Beauport et de Charlesbourg et les municipalités comprises entre Boischatel et Saint-Tite des Caps, et les paroisses de l'Île d'Orléans, de Lac-Beauport, de Stoneham, de Tewkesbury, Comté de Charlevoix.
Québec Centre		Ville de Québec : Les arrondissements de La Cité, Haute St Charles, Limoulou, Des Rivières, du Village Huron, et de Val Béclair, Valcartier et Shannon.
Québec Ouest		L'arrondissement de Sainte-Foy/Sillery, l'arrondissement Laurentien (Sainte-Foy) et de la Ville de l'Ancienne-Lorette et St-Raymond,

N.B. Tous les joueurs Sainte-Brigitte de Laval doivent s'inscrire à Charlesbourg sauf pour les joueurs qui ont évolués pour une autre organisation avant le 1^{er} janvier 2003. Ces derniers doivent continuer dans la même organisation, sinon ils s'inscrivent à Charlesbourg.

Annexe B

CALENDRIER EN SAISON RÉGULIÈRE

Suite à une décision du conseil d'administration, voici la confection du calendrier de la saison régulière.

Equipes	1 ^{ère} demi	Matches	2 ^{ème} demi	Matches	Total matches
Atome	Du 15 octobre au 23 décembre	12	Du 6 janvier au 6 mars	12	24
Pee Wee, Bantam, Midget et Junior	Du 23 septembre au 23 décembre	14	Du 6 janvier au 6 mars	12	26

Toutes les parties de la 1^{ère} demi saison qui ne seront pas jouées seront remises avant le 6 janvier.

Durant la période entre les deux saisons, si un match est remis et qu'une équipe ne peut se présenter pour quelques raisons que ce soient, l'équipe perd le match par défaut.

Toute dérogation devra obtenir l'autorisation du conseil d'Administration

ANNEXE C

FORMULE DES SÉRIES.

Les séries éliminatoires se feront sous le modèle des compétitions provinciales (Coupe Dodge), une ronde préliminaire et une ronde double élimination.

Chaque classe se disputera dans un aréna prédéterminé et c'est à l'AHM local de mettre en place l'infrastructure pour la bonne marche de cette série.

En début de saison, un tirage au hasard déterminera quelle classe ira dans les arénas candidats

Les classes sont :

Equipes	Arénas	Responsables
Atome BB		
Atome CC		
Pee Wee BB		
Pee Wee CC		
Bantam BB		
Bantam CC		
Midget BB		
Midget CC		
Junior AA		

Ronde préliminaire :

Une première série de matchs appelée ronde préliminaire mettra en lice toutes les équipes d'une classe. Les gagnants et les perdants de cette ronde se qualifieront pour la deuxième ronde qui est sous un format compétition double élimination.

Deuxième ronde :

La deuxième ronde se disputera sous le format de double élimination pour déterminer le champion et le finaliste des séries.

Classe BB :

Après la deuxième ronde, l'équipe qui se serait classée première dans les deux demies saisons et/ou l'équipe championne et/ou finaliste des séries de la ligue se disputeront un 2 de 3 pour déterminer le représentant de la région de Québec au provinciaux. Cette ronde se disputera en même temps que les régionaux.

Classe AA et CC :

Les équipes finalistes des séries AA et CC se qualifieront pour les régionaux, à moins qu'une équipe se classe première dans les deux demies saisons, voir article 13.1.2.

Durée des matchs.

Durant les éliminatoires, toutes les parties sont à finir.

Le temps de jeu pour les divisions Atome à Midget sera de 3 périodes de 15 minutes à temps arrêté.

Pour le Junior AA les deux premières périodes seront de 15 minutes et la 3^{ième} période de 20 minutes à temps arrêté.

Temps d'arrêt :

Un seul temps d'arrêt de 30 secondes sera permis lors des séries.

ANNEXE D

Participation au Tournoi International de Hockey Pee Wee de Québec.

La participation au Tournoi International de Hockey Pee Wee de Québec est régie selon des critères qui sont négociés conjointement entre la Direction Générale du Tournoi International de Hockey Pee Wee de Québec et de la LHC.

Le critère principal est d'avoir une représentativité territoriale des équipes de la LHC.

Les territoires sont les suivants :

Territoire 1 Québec Est;

Charlesbourg, Beauport, C.B.I.O. et Charlevoix.

Territoire 2 Québec Centre :

Hockey Québec Centre.

Territoire 3 Québec Ouest :

R.H.Q.O., Campus/DPR.

Territoire 4 Rive-Sud Littoral :

Pointe-Lévy, Les Éclaireurs et Husky.

Les gagnants;

Classe BB : un gagnant par territoire plus la meilleure équipe au classement général incluant les parties jouées le 22 novembre.

Classe CC : un gagnant par territoire plus les deux meilleures équipes au classement général général incluant les parties jouées le 22 novembre.

Dans les territoires où il y a deux équipes, ce sera des 2 de 3 et le gagnant devra gagner deux parties.

Dans les territoires où il y a trois équipes, un match contre les deux autres et le gagnant sera l'équipe qui aura gagnée deux matchs.

Toutes les parties seront identifiées et les résultats feront aussi partie du classement de la saison.

Toutes les parties devront être disputées avant le 22 novembre 2009.

Le classement général sera final et officiel lorsque tous les résultats auront été validés avec les feuilles de matchs.

Le classement général sera comptabilisé selon le % d'efficacité des équipes si le nombre de parties n'est pas égal en date du 22 novembre 2009 à minuit, nombre de points réel obtenu divisé par le total de points maximum (jusqu'à la toute dernière décimale)..

En cas d'égalité entre deux équipes, l'article 9.2 départage d'égalité s'applique.

Tableau des territoires et des équipes :

Nombre d'équipes acceptées au TIHPWQ :

FORMULE POUR SÉLECTIONNER LES ÉQUIPES POUR LE TOURNOI PEE WEE COLISÉE.

Organisation	Pee Wee		Nombre d'équipes participantes.	
	BB	CC		
Québec Est				
Beauport, Charlesbourg, CBIO	2	2	BB	4 + 1
Charlevoix		1	CC	4 + 2
Québec Est total	2	3	R/R	
Québec Centre				
Québec Centre	2	2		
Québec Centre	2	2	2/3	
Québec Ouest				
Québec Ouest	1	1		
Campus	1	1		
DPR				
Québec Ouest Total	2	2	2/3	
Rive Sud				
Éclaireurs	1	1		
Husky	1	1		
Pointe-Lévy	1	1		
Rive Sud Total	3	3	R/R	
Total	9	10		19