

# LIGUE DE HOCKEY

## VAUDREUIL-SOULANGES

Novice – Atome – Pee wee – Bantam – Midget

*SIMPLE LETTRE*



# MANUEL DE L'ENTRAÎNEUR 2009 – 2010

HRS - Île Perrot - Soulanges - Vaudreuil-Dorion

## **MOT DE BIENVENUE**

Les Gouverneurs de la Ligue de hockey Vaudreuil-Soulanges tiennent à saluer tous les entraîneurs qui, tout au cours de la présente saison, aideront les jeunes dans l'apprentissage du hockey. Les Gouverneurs veulent assurer les entraîneurs de leur soutien. Ils s'engagent à coordonner l'organisation des activités de la ligue dans l'esprit de servir les jeunes, les parents et les entraîneurs.

Les Gouverneurs partagent l'objectif fondamental de la ligue qui consiste à développer l'intérêt de la pratique du hockey chez les jeunes. Ce développement repose, entre autres, sur deux notions importantes que sont le respect à l'égard des autres et l'observation des règles du jeu. Ce cahier, que nous vous remettons, rappelle la philosophie de la ligue et explique les règlements qui, adoptés d'une façon démocratique, sont en vigueur cette année. Ces règlements existent pour assurer le bon fonctionnement de la ligue, favoriser une saine rivalité et promouvoir la pratique sportive chez les jeunes.

En ce début de saison, nous tenons à vous remercier de votre engagement et vous demandons votre collaboration pour respecter les règlements et politiques de la ligue.

Nous vous souhaitons une bonne saison 2009-10.

### **Les Présidents d'association**

*Dan Boulerice* Hudson/Rigaud/St. Lazare

*Patrice Castonguay* Île Perrot

*Sylnain Campeau* Soulanges

*Alain Picard* Vaudreuil-Dorion

### **Les Gouverneurs de la ligue**

*Joël Gauthier* Hudson/Rigaud/St. Lazare

*André Morin* Île Perrot

*Stéphane Beaupré* Soulanges

*Rouby Roussel* Vaudreuil-Dorion

### **Président LHVS**

*Patrice Castonguay*

### **Trésorier LHVS**

*Normand Thibault*

# SOMMAIRE

<b>1</b>	<b>MEMBRES LIGUE DE HOCKEY VAUDREUIL-SOULANGES</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>NOMS DES ÉQUIPES</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>ARÉNAS</b>	<b>6</b>
<b>4</b>	<b>PHILOSOPHIE DE LA LIGUE</b>	<b>7</b>
<b>5</b>	<b>CHARTRE DES DROITS DES JEUNES ATHLÈTES</b>	<b>7</b>
<b>6</b>	<b>RÈGLEMENTS ET POLITIQUES DE LA LIGUE</b>	<b>8</b>
6.1	Saison	8
6.2	Heures et fréquence des parties	9
6.3	Feuilles de pointage (Voir Annexe 1)	10
6.4	Équipement et Port du protecteur buccal	11
6.5	Officiels et chronométrateur	11
6.6	Déroulement d'une partie	12
6.7	Changements d'horaire dans les parties / annulations / désistements	13
6.8	Inscription / discipline / suspension et joueur non - éligible	14
6.9	Règlements spéciaux	15
6.10	Tableau Franc-jeu	16
6.11	Classements et statistiques	17
<b>7</b>	<b>JOUEUR DE RÉSERVE</b>	<b>18</b>
7.1	Tableau d'éligibilité à la liste de réserve	18
7.2	Éligibilité d'un joueur pour une partie (saison et éliminatoires)	19
<b>8</b>	<b>TOURNOIS</b>	<b>19</b>
8.1	Nombre maximum de tournois	19
8.2	Horaire des tournois	19
<b>9</b>	<b>LES ÉLIMINATOIRES</b>	<b>21</b>
9.1	Programmation	21

<b>9.2</b>	<b>Classement final / critères pour briser l'égalité</b>	<b>21</b>
<b>9.3</b>	<b>Temps chronométrés</b>	<b>22</b>
<b>9.4</b>	<b>Rondes préliminaires et finales</b>	<b>22</b>
<b>9.5</b>	<b>Code de discipline</b>	<b>22</b>
<b>9.6</b>	<b>Changements dans les parties / annulations / désistements</b>	<b>23</b>
<b>9.7</b>	<b>Organigrammes des éliminatoires</b>	<b>23</b>
<b>10</b>	<b>ANNEXE 1 - FEUILLE DE POINTAGE</b>	<b>24</b>
<b>11</b>	<b>ANNEXE 2 - TABLEAU DES SANCTIONS / SUSPENSIONS</b>	<b>25</b>

# 1 MEMBRES LIGUE DE HOCKEY VAUDREUIL-SOULANGES

<b>PRÉSIDENT</b>	<b>Patrice Castonguay</b> (514) 425-5545 <a href="mailto:patricecastonguay@videotron.ca">patricecastonguay@videotron.ca</a>		
<b>TRÉSORIER</b>	<b>Normand Thibault</b> (450) 455-5847 <a href="mailto:tresorier@ahmvd.ca">tresorier@ahmvd.ca</a>		
<b>CÉDULEUR CHEF</b>	<b>Claude Guérard</b> (450) 691 – 8033 <b>FAX: (450) 692 - 0497</b> <a href="mailto:claud.guerard@sympatico.ca">claud.guerard@sympatico.ca</a>		
<b>ASSOCIATION</b>	<b>GOUVERNEUR</b>	<b>DISCIPLINE</b>	<b>CÉDULEUR</b>
<b>HRS</b>	<b>Joël Gauthier</b> (450) 451-6654 <a href="mailto:joelgauthier@videotron.ca">joelgauthier@videotron.ca</a>	<b>Voir Gouverneur</b>	<b>Marc Breton</b> (450) 455-8960 <a href="mailto:mbreton21@videotron.ca">mbreton21@videotron.ca</a>
<b>ILE-PERROT</b>	<b>André Morin</b> (514) 453-9159 <a href="mailto:avsmorin@videotron.ca">avsmorin@videotron.ca</a>	<b>Voir Gouverneur</b>	<b>Patrice Castonguay</b> (514) 425-5545 <a href="mailto:patricecastonguay@videotron.ca">patricecastonguay@videotron.ca</a>
<b>SOULANGES</b>	<b>Stéphane Beaupré</b> (450) 763-2630 <a href="mailto:beaus@rocler.com">beaus@rocler.com</a>	<b>Voir Gouverneur</b>	<b>Sylvain Campeau</b> (450) 459-4614 <a href="mailto:chasy@sympatico.ca">chasy@sympatico.ca</a>
<b>VAUDREUIL- DORION</b>	<b>Rouby Roussel</b> (514) 448-0868 <a href="mailto:gouverneur@ahmvd.ca">gouverneur@ahmvd.ca</a>	<b>Voir Gouverneur</b>	<b>Sylvie Marsan</b> <a href="mailto:cedule@ahmvd.ca">cedule@ahmvd.ca</a>

## 2 NOMS DES ÉQUIPES

	<b>1<sup>e</sup></b>	<b>2<sup>e</sup></b>	<b>3<sup>e</sup></b>	<b>4<sup>e</sup></b>
<b>HRS</b>	Hawks	Éperviers	Prédateurs	-
<b>ILE-PERROT</b>	Riverains #1	Riverains #2	Riverains #3	Riverains #4
<b>SOULANGES</b>	Seigneurs	Sénateurs	Chevaliers	Châtelains
<b>VAUD-DORION</b>	Titans	Vikings	Pirates	Guerriers

### 3 ARÉNAS

NOM	ADRESSE
<b>CDJ (Cité des Jeunes)</b>	Campus Cité des jeunes 2580 ch. Paul Guérin-Lajoie Vaudreuil-Dorion 450-455-7287
<b>MAC (Mcdonald)</b>	Aréna du collège Mcdonald/McGill Ste-Anne-de-Bellevue 514-457-2000
<b>RIG (Rigaud)</b>	Aréna du collège Bourget 65 St-Pierre Rigaud 450-451-6623
<b>STLZ (St-Lazare)</b>	Aréna municipal St-Lazare Xxx, montée St-Lazare St-Lazare, Qc
<b>SOUL (St-Polycarpe)</b>	Centre sportif Soulanges 100, rue des Loisirs St-Polycarpe, Qc J0P 1X0
<b>VAUD (Vaudreuil-Dorion)</b>	Aréna municipal Vaud.-Dorion 9 rue Jeannotte 450-455-5505

## **4 PHILOSOPHIE DE LA LIGUE**

- **Permettre à tous les joueurs de participer équitablement dans une atmosphère de plaisir.**
- Avoir un programme aussi équilibré que possible dans tous les niveaux de Compétition.
- Développer les habilités dans une ambiance d'esprit sportif et d'équipe.
- Tous les intervenants impliqués dans nos programmes doivent contribuer au développement d'une discipline et d'une bonne estime de soi-même pour tous.
- Nos instructeurs doivent être d'excellents modèles d'identification pour les enfants et être toujours bien préparés pour les pratiques et les parties.

## **5 CHARTE DES DROITS DES JEUNES ATHLÈTES**

- Le droit de participer quel que soit le niveau d'habilité.
- Le droit de participer à un niveau qui soit à la mesure du développement de chaque Enfant.
- Le droit d'avoir un adulte compétent pour les guider.
- Le droit à une participation saine et sécuritaire.
- Le droit de chaque enfant de participer au processus décisionnel et au leadership.
- Le droit de jouer comme un enfant et non comme un adulte.
- Le droit à une bonne préparation de participation.
- Le droit à une chance égale d'atteindre leur but.
- Le droit à un traitement honorable de la part de tout le monde impliqué.
- Le droit d'avoir du plaisir tout en participant.

## 6 RÈGLEMENTS ET POLITIQUES DE LA LIGUE

### 6.1 Saison

6.1.1 Pour les catégories **Peewee, Bantam et Midget A**, la saison débute le samedi 3 octobre 2009. Pour les catégories **Peewee, Bantam et Midget B**, la saison débute le samedi 10 octobre 2009. Pour l'**Atome**, le 17 octobre 2009 et pour le **Novice**, la saison débute le 14 novembre 2009. Pour toutes les catégories, la saison se termine le 28 février 2010.

Catégories	Niveau	Début de la saison 2009-10	Arrêt de Noël Début	Arrêt de Noël Fin	Fin de la saison
<b>PEE WEE</b>	A	3 Oct. 2009	23 Déc. 2009	2 Jan. 2009	28 Fév 2010
<b>BANTAM</b>	A	3 Oct. 2009	23 Déc. 2009	2 Jan. 2009	28 Fév 2010
<b>MIDGET</b>	A	3 Oct. 2009	23 Déc. 2009	2 Jan. 2009	28 Fév 2010
<b>PEEWEE</b>	B	10 Oct. 2009	23 Déc. 2009	2 Jan. 2009	28 Fév 2010
<b>BANTAM</b>	B	10 Oct. 2009	23 Déc. 2009	2 Jan. 2009	28 Fév 2010
<b>MIDGET</b>	B	10 Oct. 2009	23 Déc. 2009	2 Jan. 2009	28 Fév 2010
<b>ATOME</b>	A,B & C	17 Oct. 2009	23 Déc. 2009	2 Jan. 2009	28 Fév 2010
<b>NOVICE</b>	A,B & C	14 Nov. 2009	23 Déc. 2009	2 Jan. 2009	28 Fév 2010

6.1.2 Aucune partie n'est planifiée le 31 octobre 2009 après 16h00 et entre le 23 décembre 2009 et le 2 janvier 2010 pour toutes les catégories. Si nécessaire, des parties entre équipes d'une même association peuvent être rajoutées du 23 décembre 2009 au 2 janvier 2010.

6.1.3 L'horaire des parties est préparé à l'avance jusqu'au 28 février 2010.

6.1.4 Les séries éliminatoires débutent le dimanche 7 mars 2010.

6.1.5 **Les Régionaux auront lieu du vendredi 19 mars au dimanche 4 avril 2010. Finales : samedi 3 et dimanche 4 avril 2010.**

6.1.6 Le nombre total de parties est de 18 pour Novice et Atome, 24 pour Peewee et Bantam et 20 pour Midget. Dans les limites du possible chaque équipe d'un même groupe s'affrontera un nombre égal de fois.

**6.1.7** Les parties seront d'une durée de 50 minutes pour les niveaux Novice à Bantam et 80 minutes pour Midget.

## **6.2 Heures et fréquence des parties**

**6.2.1** Il y a un maximum d'une partie par jour par équipe. On peut prévoir deux joutes dans la même journée pour reprendre des joutes annulées ou lorsqu'une équipe participe à un tournoi.

**6.2.2** Il y a un maximum de quatorze (14) jours entre les parties.

**6.2.3** Les parties seront divisées comme suit :

	<b>Durée de location de glace</b>	<b>Période de réchauffement</b>	<b>1<sup>e</sup> et 2<sup>e</sup> période</b>	<b>3<sup>e</sup> période non-chronométrée</b>
<b>Novice à Bantam</b>	50 minutes	<b>3 minutes</b>	10 minutes chronométré	L'arbitre calcule le temps de la troisième période comme suit : le temps restant pour compléter la location de la glace <b>mais non-chronométrée</b> .
<b>Midget</b>	80 minutes	<b>5 minutes</b>	15 minutes chronométré	

**6.2.4** Heures de début et de fin

<b>CATÉGORIE</b>	<b>Début LUN - VEN</b>	<b>Fin DIM - Jeu</b>	<b>Début SAM - DIM</b>	<b>Fin VEN - SAM</b>
<b>Novice</b>	18 :00	20 :00	8 :00	20 :00
<b>Atome</b>	18 :00	20 :30	8 :00	20 :30
<b>Peewee</b>	18 :00	21 :00	8 :00	21 :30
<b>Bantam</b>	19 :00	21 :30	11 :00	22 :00
<b>Midget B</b>	19 :00	22 :30	14 :00	23 :00

**6.2.5** Nonobstant l'article 6.2.4, aucune partie inter zones ne sera jouée du lundi au jeudi inclusivement. Ces blocs d'heures devront être réservés pour des parties opposant deux (2) équipes provenant de la même zone.

### 6.3 Feuilles de pointage (Voir Annexe 1)

- 6.3.1 Tous les noms et numéros des joueurs présents doivent être indiqués sur la feuille d'alignement en majuscules. **L'utilisation des étiquettes est dorénavant obligatoire. L'absence d'étiquette résulte en une pénalité de 2 minutes à l'équipe fautive.**
- 6.3.2 Un joueur de réserve devra être identifié sur la feuille de pointage, dans la colonne appropriée. Le code à utiliser est "JA". (**Joueur Affilié** = Voir Annexe 1)
- 6.3.3 Tout membre est considéré avoir pris part à un match si son nom apparaît sur la feuille de pointage.
- 6.3.4 Le capitaine et les assistants doivent être indiqués par la lettre correspondante à l'endroit approprié sur la feuille de pointage.
- 6.3.5 L'entraîneur doit indiquer dans le coin supérieur de la feuille de pointage le nom du/des joueurs servant une suspension et de laquelle il s'agit : 1 de 1, ou 1 de 2, etc. (Voir Annexe 1).
- 6.3.6 **Un minimum de huit joueurs et un gardien en uniforme sur le banc par équipe est requis pour débiter une partie. Advenant qu'une équipe n'a pas le nombre minimal de joueurs (8 + 1), l'arbitre fait écouler la période de réchauffement et donnera par la suite un délai maximum de 10 minutes à l'équipe fautive soit la première période. À l'arrivée des joueurs manquants, le cadran est arrêté et la partie commence. Une pénalité de 2 minutes pour délai de jeu est donnée. Si après la fin de la première période le nombre minimal n'est pas atteint, l'équipe perd par défaut.**
- 6.3.6 L'équipe receveuse à la responsabilité de s'assurer que la catégorie, l'endroit, la date et le numéro de la joute sont clairement indiqués sur la feuille de pointage. Si ceci n'est pas complété, une pénalité mineure de deux minutes pour délai de jeu est imposée par l'arbitre à l'équipe qui reçoit. (Voir Annexe 1).
- 6.3.7 Si un joueur est présent au début de la partie et que son nom n'est pas inscrit sur la feuille de pointage, il a le droit de jouer et son nom doit être inscrit sur la feuille de pointage avant la fin de la partie.
- 6.3.8 Si un joueur arrive en retard, à tout moment dans la partie, il peut jouer si son nom est inscrit sur la feuille de pointage avant le début de la partie.

**6.3.9** Un joueur qui est en retard ne peut pas jouer si son nom n'est pas inscrit sur la feuille de pointage au début de la partie.

## **6.4 Équipement et Port du Protecteur Buccal**

**6.4.1** Le règlement du port du protège cou pour tous les joueurs et du port de la bavette pour les gardiens de buts est appliqué par les officiels.

**6.4.2** L'équipe **locale** portera les **chandails pâles** et l'équipe **visiteuse** portera les **chandails foncés**.

**6.4.3** L'équipe qui reçoit a la responsabilité de changer de chandail dans les cas de conflit de couleurs.

**6.4.4** Aucune demande de mesurage de bâton n'est permise.

**6.4.5** Le port du protecteur buccal est obligatoire pour toutes les équipes Simple Lettres (Novice à Midget), **à l'exception des gardiens de but.**

**SI LE JOUEUR NE PORTE PAS LE PROTEGE BUCCAL : (voir H.Q.)**

**Engendre une punition d'extrême inconduite de 10 minutes**

## **6.5 Officiels et chronométreur**

**6.5.1** Nombre d'officiels:

<b>Niveau</b>	<b>Catégorie</b>	<b>Nombre suggéré</b>	<b>Nombre minimum</b>
Novice	A - B - C	2	1
Atome	A - B - C	2	1
Peewee	A - B	3	2
Bantam	A - B	3	3
Midget	A - B	3	3

**NB : Si le nombre minimum d'officiel n'est pas respecté, la partie n'est pas valide et devra être reprise, à moins que les deux entraîneurs acceptent de jouer la partie quand même. La feuille de pointage doit de nouveau être signée par les deux entraîneurs mentionnant qu'ils acceptent de jouer la partie.**

## 6.5.2 Chronométréur

L'équipe qui reçoit à la responsabilité de trouver un chronométréur si celui assigné par l'association ne se présente pas.

## 6.6 Dérroulement d'une partie

**6.6.1** Les joueurs doivent obtenir l'autorisation de l'arbitre pour entrer sur la glace.

**6.6.2** Réchauffement: Pour les parties de 50 minutes, une période de réchauffement de trois (3) minutes sera accordé aux équipes. Pour les parties du Midget d'une durée de 80 minutes, cette période sera de cinq (5) minutes. La période de réchauffement débute au signal de l'arbitre et sera chronométrée.

**6.6.3** Dans le but d'encourager le respect des adversaires, la poignée de main en fin de partie est permise. Par contre, pour toute altercation provoquée par un entraîneur ou un joueur pendant l'échange de poignée de main, des sanctions sévères seront ajoutées aux sanctions déjà prévues pour les incidents. (Voir Annexe 2 Tableau des sanctions / Suspension). Selon le déroulement de la partie, l'arbitre décidera si une poignée de main en fin de partie doit avoir lieu ou non.

**6.6.4** Dans toutes les divisions et catégories, un match est considéré complet lorsque les deux (2) périodes chronométrés sont complétées.

**6.6.5** Un match n'est pas considéré complet, si les circonstances suivantes empêchent le déroulement de deux premières périodes chronométrées.

6.6.5.1 Le match ne débute pas à l'heure prévue et aucun arrangement n'est possible pour compléter deux périodes.

6.6.5.2 Durant la partie il y a des retards à cause de blessures de sorte que deux périodes ne peuvent être complétées.

6.6.5.3 Durant la partie il y a une panne d'électricité, un bris d'équipement d'aréna ou une déficience de la glace, de sorte que deux périodes ne peuvent être complétées.

***Lors de telles situations, l'officiel en chef de la partie fait état des circonstances à l'endos de la feuille de pointage. Le cas est ensuite présenté aux Gouverneurs de la ligue pour une solution. Si la partie doit être re-cédulée, les équipes pourront avoir des alignements de joueurs différents.***

- 6.6.6 Aucun temps d'arrêt (timeout) n'est permis au cours d'une partie.
- 6.6.7 Aucun temps de repos n'est permis entre les périodes.
- 6.6.8 Pendant la saison régulière, lorsqu'il y aura une différence de plus de sept (7) buts, le marqueur officiel cessera d'indiquer les buts afin de préserver un différentiel maximum de sept (7) buts. Le pointage final en sera de même.
- 6.6.9 Le temps de déroulement pour les parties du Novice au Bantam sera de cinquante (50) minutes et pour le Midget de quatre-vingt (80) minutes.

## **6.7 Changements d'horaire dans les parties / annulations / désistements**

- 6.7.1 Aucun changement d'horaire n'est permis pendant la saison et les éliminatoires, sauf pour des tournois et seulement s'il y a vraiment conflit d'horaire. Lorsqu'il y a conflit, prière de suivre la procédure décrite à la section 7.2.4 A. Équipe (H.Q.).
- 6.7.2 Avec la permission de l'association locale et du préposé à l'horaire, une équipe peut demander un changement, autre que ceux permis à la section 7.2.4 A. Équipe (H.Q.).
- 6.7.3 Ceci est conditionnel à ce que seulement des équipes de l'association locale soient affectées et que cela ne change pas une autre partie prévue.
- 6.7.4 Toute équipe qui ne se présente pas perd par défaut. Un résultat final de 1-0 est inscrit par le responsable de la feuille de pointage en indiquant que l'équipe adverse ne s'est pas présentée. De plus, l'équipe absente perdra son point franc-jeu. Seules les absences provenant d'erreurs de l'horaire établi par le préposé à l'horaire de la ligue ou par les coordonnateurs des glaces de chaque association sont acceptables. Dans ce cas, la partie sera reportée.
- 6.7.5 **A partir de la saison 2009 – 2010 une équipe qui ne se présente pas, aura un délai maximum d'une semaine pour faire une demande pour reporter cette partie et justifier la situation.** La demande devra être acheminée par les canaux réguliers soit le pointeur (céduteur). Pour ces parties outre les pointeurs, les deux gouverneurs et le président de la ligue devront en être avisés afin de s'assurer que les délais prescrits sont respectés. En cas de conflit ou mésentente, deux gouverneurs non impliqués et le président rendrons une décision finale.

**6.7.6** Si après enquête il est déterminé qu'il n'y avait pas de raison valide à l'absence de l'équipe fautive, une amende de \$ 100.00 sera imposée à cette dernière.

## **6.8** *Inscription / discipline / suspension et joueur non - éligible*

**6.8.1** Les suspensions automatiques sont telles que stipulées par Hockey Lac St-Louis (Voir Annexe 2). Une suspension ne peut être servie que lors d'une partie régulière, éliminatoire ou de tournoi.

**6.8.2** La preuve est requise lorsqu'une suspension est servie dans une partie de tournoi. La preuve est présentée à l'association locale qui avise ensuite par télécopieur le préposé à la discipline de la ligue (voir section 1 Membres de la Ligue de Hockey Vaudreuil-Soulanges).

**6.8.3** **L'entraîneur est en tout temps responsable des actions de son équipe et doit voir à ce que les suspensions soient servies.** Les entraîneurs doivent se référer à l'Annexe 2 pour évaluer la suspension appropriée à un joueur. Ceci permet de ne pas attendre l'avis de sanction de discipline de la ligue pour servir toutes les suspensions automatiques. Si une sanction exige l'intervention de la ligue, l'entraîneur sera avisé du jugement et des suspensions supplémentaires devant être servies.

**6.8.4** L'entraîneur doit indiquer dans le coin supérieur de la feuille de pointage le nom du/des joueurs servant une suspension et de laquelle il s'agit : 1 de 1, ou 1 de 2, etc. (Voir Annexe 1).

**6.8.5** Toute partie dans laquelle un joueur suspendu ou non éligible participe ou est inscrit sur la feuille de pointage est perdue par défaut. De plus le joueur devra toujours servir sa suspension et l'entraîneur assigné à la partie sera suspendu pour autant de parties que le joueur a été utilisé. L'équipe fautive perdra automatiquement son point franc-jeu. Le pointage final sera réajusté de façon à retirer tous les buts comptés du côté de l'équipe fautive.

**Exemple 1:** si l'équipe fautive avait gagné la partie par le pointage de 5 – 2, le pointage corrigé serait de 2 – 0 en faveur de l'équipe adverse.

**Exemple 2:** si l'équipe fautive avait perdu la partie par le pointage de 2 – 5, le pointage corrigé serait de 5 – 0 en faveur de l'équipe adverse.

**Exemple 3:** si l'équipe fautive avait gagné la partie par le pointage de 1 – 0 ou annulé 0 - 0, le pointage corrigé serait de 1 – 0 en faveur de l'équipe adverse, celle-ci étant créditée d'un but.

**6.8.6** Une liste des suspensions de la dernière saison doit être conservée par le préposé de discipline de la ligue. Ces suspensions doivent être servies lors des premières parties de la saison suivante. **Le joueur suspendu peut participer aux parties hors-concours durant la pré-saison.**

**6.8.7** L'entraîneur est responsable de la conduite de son équipe avant, durant et après une partie ou pratique.

## 6.9 Règlements spéciaux

**6.9.1** Tout protêt doit être étudié par l'instance appropriée et identifiée à cet effet.

6.9.1.1 Aucun protêt concernant le jugement d'un officiel (arbitre ou juge de lignes) ne doit être pris en considération ; la décision de l'officiel à ce sujet est finale.

6.9.1.2 Tout protêt contre une décision d'un officiel en rapport avec l'application ou la non application d'une règle de jeu doit être fait par un membre en règle.

6.9.1.3 Le protêt n'est recevable que s'il répond à la procédure suivante :

➤ Un avis de protêt doit être donné à l'arbitre au moment de l'infraction ou à l'arrêt du jeu qui suit ; il ne doit pas être rendu public. La recevabilité du protêt n'est cependant pas affectée si le protêt est rendu public. L'officiel doit le faire inscrire sur la feuille de pointage en précisant le moment où il lui est signifié.

➤ Le protêt doit être signifié par courrier électronique aux cinq (4) gouverneurs de la Ligue de Hockey Vaudreuil-Soulanges par l'entremise du Gouverneur de votre organisation, dans un délai de quarante-huit (48) heures suivant le match. (Samedi, dimanche et jours fériés exceptés).

6.9.1.4 Un protêt déposé par un entraîneur doit être indiqué sur la feuille de pointage. Si l'entraîneur manque de faire suite ou de retirer son protêt dans un délai de 48 heures, il se verra automatiquement infliger une suspension d'une partie. Aussi lorsque l'entraîneur dépose son protêt, un dépôt de \$100 est requis. Si le protêt s'avère vrai alors le dépôt lui sera remis.

**6.9.2 Tout joueur amassant un total de trois (3) punitions ou plus pour des infractions au bâton pendant le même match, sera expulsé du match. Pour l'application de cette règle, les infractions au bâton sont considérées comme étant : bâton élevé, double-échec, donner un coup de bâton, darder et donner un six-pouces.**

**6.9.3** Le règlement de 3 punitions tel que décrit ci-dessus, n'est pas appliqué de la même manière lorsqu'il n'y a qu'un seul gardien de but. Ce dernier peut demeurer dans la partie, mais servira automatiquement une suspension d'une partie à la prochaine partie. Toutefois, si un gardien de but mérite une 2e punition majeure, il doit automatiquement quitter la partie et se rendre au vestiaire. Selon les règlements de Hockey - Québec, les suspensions seront doublées.

**6.9.4** Lorsqu'il y a seulement un gardien de but et qu'il doit être remplacé pour cause de blessure ou parce qu'il a été expulsé, un maximum de 15 minutes est alloué pour en habiller un autre.

**6.9.5** Tout gardien de but qui reçoit une punition pour s'être battu, devra immédiatement quitter la partie. Aucun délai ne sera accordé à l'équipe pour habiller un autre gardien de but.

**Note** : Un équipement minimum pour un gardien de but consiste en un protecteur facial certifié, un protège gorge rigide (en plus du protège cou BNQ) et un bâton de gardien de but.

**6.9.6** La règle du 20/28 minutes: L'entraîneur d'une équipe dans les catégories Novices à Bantam ayant accumulé 20 minutes ou Midget ayant accumulé 28 minutes de punition ou plus au cours d'une partie subira les conséquences disciplinaires telles qu'indiquées dans le code de discipline de la région du Lac Saint-Louis. Le règlement du 20/28 minutes est calculé comme suit :

Code A = 2 min

Code B = 5 min

Autre codes = 0 min

## **6.10 Tableau Franc-jeu**

### **POUR OBTENIR UN POINT FRANC JEU**

<b>Division</b>	<b>Classe</b>	<b>Minutes de punition</b>	<b>Points</b>
Novice	simple lettre	8 minutes et moins	1
		9 minutes et plus	0
Atome	simple et double lettre	10 minutes et moins	1
		11 minutes et plus	0
Peewee	simple et double lettre	12 minutes et moins	1
		13 minutes et plus	0
Bantam	simple et double lettre	16 minutes et moins	1
		17 minutes et plus	0
Midget	simple et double lettre	20 minutes et moins	1
		21 minutes et plus	0

## 6.11 Classements et statistiques

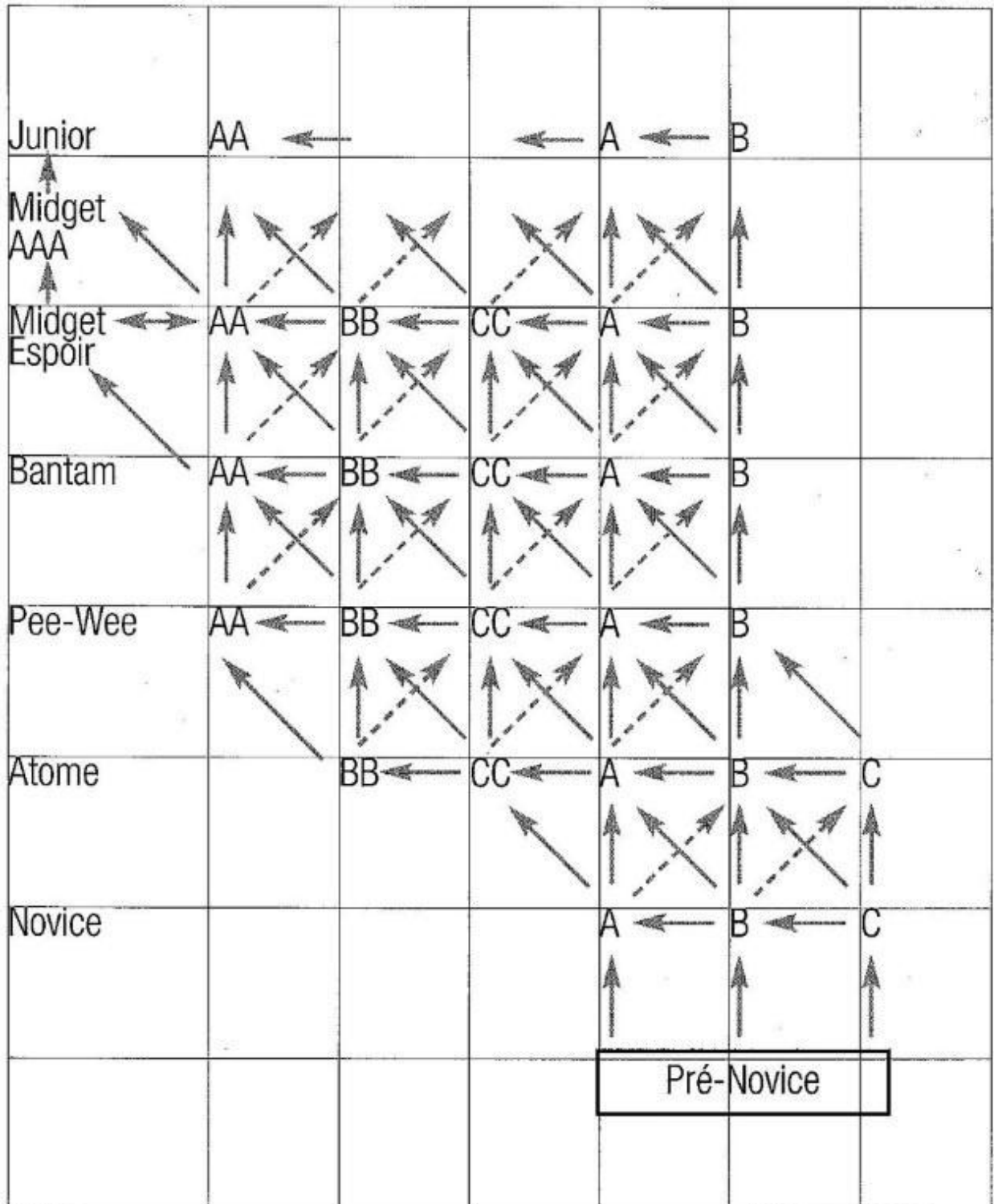
**6.11.1** Le jeudi de chaque semaine, le statisticien de la ligue compile les statistiques disponibles. L'intégrité des informations dépend entièrement de la collaboration de chaque association. Veuillez signaler toute erreur ou commentaire par courrier électronique à vos gouverneurs respectifs.

**6.11.2** La Ligue de Hockey Vaudreuil-Soulanges est très fière d'annoncer que les classements généraux et les horaires seront disponibles aux adresses Web suivants :

Ligue de Hockey LHVS (Site officiel)	<a href="http://www.lhvs.ca">www.lhvs.ca</a>
HRS	<a href="http://www.leaquelineup.com/hrsl">www.leaquelineup.com/hrsl</a>
ILE-PERROT	<a href="http://www.hockeyile-perrot.com">www.hockeyile-perrot.com</a>
SOULANGES	<a href="http://www.ahms-soulanges.org">www.ahms-soulanges.org</a>
VAUDREUIL-DORION	<a href="http://www.ahmvd.ca">www.ahmvd.ca</a>

## 7 JOUEUR DE RÉSERVE

### 7.1 Tableau d'admissibilité pour joueurs affiliés et pour liste de réserve (Pré Novice à Junior)



## **7.2 Éligibilité d'un joueur pour une partie (saison et éliminatoires)**

**7.2.1** L'entraîneur d'une équipe qui désire utiliser un joueur de réserve doit aviser l'entraîneur de l'équipe pour laquelle le joueur évolue avant de contacter le joueur. Un joueur doit être sur une seule liste de réserve.

**7.2.2** Aucun joueur de réserve ne peut participer à une joute si le nombre de joueur présent est de 11 +1 (ou 11 + 2 si l'équipe a deux gardiens durant cette même joute). **À l'exception du Midget.**

**7.2.3** Nonobstant l'article 7.1.2, l'équipe qui est complète ne peut aligner un réserviste durant une partie.

**7.2.4** Un joueur de réserve devra être identifié sur la feuille de pointage, dans la colonne appropriée. Le code à utiliser est "**JA**" (**Joueur Affilié** - voir Annexe 1).

## **8 TOURNOIS**

### **8.1 Nombre maximum de tournois**

**8.1.1** Le nombre **maximum** de tournois est fixé à trois (3) pour les catégories Novice et Atome et à quatre (4) pour les autres catégories, incluant obligatoirement un (1) tournoi à l'intérieur de la région.

**8.1.2** Un échange compte pour un tournoi.

### **8.2 Horaire des tournois**

**8.2.1** Il n'y a aucun changement pour les parties à l'horaire pour la période des éliminatoires débutant le 7 mars 2009. Prévoir vos tournois en conséquence.

**8.2.2** Une preuve de participation au tournoi et l'horaire du tournoi doivent être fournis à votre coordonnateur des glaces, afin d'être remis au préposé à l'horaire de la ligue.

**8.2.3** Seules les parties entrant en conflit avec des tournois sanctionnés par Hockey-Québec sont reportés à une date ultérieure.

**8.2.4** Un minimum de 14 jours de préavis doit être fourni pour toute participation à un tournoi. Aussi un minimum de 72 heures de préavis est requis quand une équipe entre dans la 2e semaine d'un tournoi. **Si une équipe avance en semi finale lors d'un tournoi, un minimum absolu de 12 heures est**

requis pour reporter une partie. L'entraîneur de l'équipe devra aviser par téléphone son appointeur (céduteur) ou son gouverneur s'il ne peut joindre ce dernier. **Un courriel est jugé insuffisant dans un laps de temps si court**, tous les efforts doivent être fait afin de ne pas léser l'équipe adverse. L'onus revient à l'équipe qui est en tournoi d'éviter qu'une autre équipe ne se déplace pour rien. Si une équipe omet de se plier à ces règlements, ils perdront par défaut leur partie régulière (Ligue LHVS) et une amende de \$100.00 leur sera imposée.

- 8.2.5** Une période de repos de trois (3) heures débutant à la fin du premier match est obligatoire lorsqu'une équipe doit jouer un deuxième (2) match dans la même journée.
- 8.2.6** Les seules autres raisons pour reporter une joute sont spécifiquement un cas de force majeure, une erreur à l'horaire, un manque d'arbitre ou l'équivalent.
- 8.2.7** Une fois que le coordonnateur des glaces de votre association est informé de l'annulation d'une joute, il doit fournir, dans un délai de 72 heures, un temps de glace pour rejouer la partie. La nouvelle date ne doit pas être à moins de 72 heures ni à plus de 6 semaines.
- 8.2.8** Le préposé à l'horaire de la ligue publiera la liste des joutes annulées à chaque semaine. Il incombe au coordinateur des glaces de chaque association de s'assurer que leurs équipes soient avisées.
- 8.2.9** Dans un cas de NON RESPECT DES RÈGLEMENTS ci-dessus, l'équipe fautive perd la joute par défaut selon les mêmes règles qu'en 6.7.4 et 6.7.5. Toute équipe récidiviste fera l'objet d'une révision par le comité de discipline de la ligue.

## 9 LES ÉLIMINATOIRES

### 9.1 Programmation

**9.1.1** L'organigramme des séries éliminatoires sera disponible au début février.

**9.1.2** La Ligue de Hockey Vaudreuil-Soulanges n'assignera pas plus d'un match par équipe lors de la première fin de semaine des séries éliminatoires afin d'éviter l'élimination accélérée d'équipe durant cette période.

### 9.2 Classement final / critères pour briser l'égalité

Les positions des équipes à la fin de la saison déterminent les rangs des équipes pour les finales. Les rangs sont déterminés d'après les critères suivants :

**9.2.1** L'équipe ayant le plus grand nombre de points prend la première position; l'équipe avec le deuxième plus grand nombre de points la deuxième position; et ainsi de suite.

**9.2.2** S'il y a égalité entre deux ou plusieurs équipes, l'équipe avec le plus grand nombre de gains est déclarée au rang supérieur.

**9.2.3** S'il y a toujours égalité entre deux ou plusieurs équipes, l'équipe ayant le moins grand nombre de défaites est déclarée au rang supérieur.

**9.2.4** S'il y a toujours égalité entre deux ou plusieurs équipes, l'équipe avec le plus grand nombre de point Franc - Jeu est déclarée au rang supérieur.

**9.2.5** S'il y a toujours égalité, l'équipe avec le plus grand nombre de victoires accumulés au cours des parties de la saison régulière entre les équipes à égalité est déclarée au rang supérieur.

**9.2.6** S'il y a toujours égalité, la différence entre les buts pour et les buts contre lors des parties entre les équipes à égalité détermine l'ordre des positions des équipes; l'équipe ayant la plus grande différence positive est déclarée au rang supérieur.

**9.2.7** S'il y a toujours égalité entre deux ou plusieurs équipes, la différence entre les buts pour et les buts contre (saison entière) détermine l'ordre des positions des équipes; l'équipe ayant la plus grande différence positive est déclarée au rang supérieur.

**9.2.8** S'il y a toujours égalité, une partie de deux (2) périodes est disputée et, s'il y a égalité à la fin des deux périodes, une partie de dix minutes, premier but mettant fin à la partie, est disputée pour briser l'égalité. Ce format d'une partie de deux (2) périodes et d'une autre partie d'une période, premier but mettant fin à la partie, est appliqué jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré.

### **9.3 Temps chronométrés**

Toutes les périodes de jeu, incluant le temps supplémentaire, sont chronométrées. Pour les divisions Novice, Atome et Peewee, il y a deux périodes de dix (10) minutes et une période de douze (12) minutes.

### **9.4 Rondes préliminaires et finales**

**9.4.1** L'équipe RECEVEUSE est toujours l'équipe qui a terminé la saison régulière au rang supérieur, sans tenir compte de l'aréna dans lequel la partie est disputée.

**9.4.2** L'équipe RECEVEUSE est responsable de préparer la feuille de pointage.

**9.4.3** S'il y a égalité à la fin du temps réglementaire, une période supplémentaire chronométrée de 5 minutes, premier but mettant fin à la partie, est disputée de la façon suivante pour déterminer un vainqueur :

9.4.3.1 Les équipes alignent quatre (4) joueurs et un (1) gardien de but pour débiter la période supplémentaire.

9.4.3.2 Si une équipe a écopé d'une punition au cours du temps réglementaire et que celle-ci n'est pas expirée, elle ajuste le nombre de joueurs en conséquence pour débiter la période supplémentaire.

9.4.3.3 Conformément aux règles de jeu du hockey, il n'y a jamais moins de trois (3) joueurs sur la patinoire pour chacune des équipes (en plus du gardien de but). Advenant qu'il y ait plus d'une punition lors d'une période de surtemps, le joueur fautif sert sa punition et l'équipe adverse ajoute un cinquième (5e) joueur sur la glace. À la fin de sa punition, le joueur retourne sur la patinoire pour participer au jeu jusqu'à l'arrêt de jeu qui suit, après quoi chaque équipe place un nombre adéquat de joueurs sur la patinoire (en plus du gardien de but).

9.4.3.4 Advenant qu'il y ait toujours égalité à la fin de la période supplémentaire, les (2) deux équipes iront en fusillade pour déterminer l'issue du match selon les règles 9.7.2 (H.Q.).

### **9.5 Code de discipline**

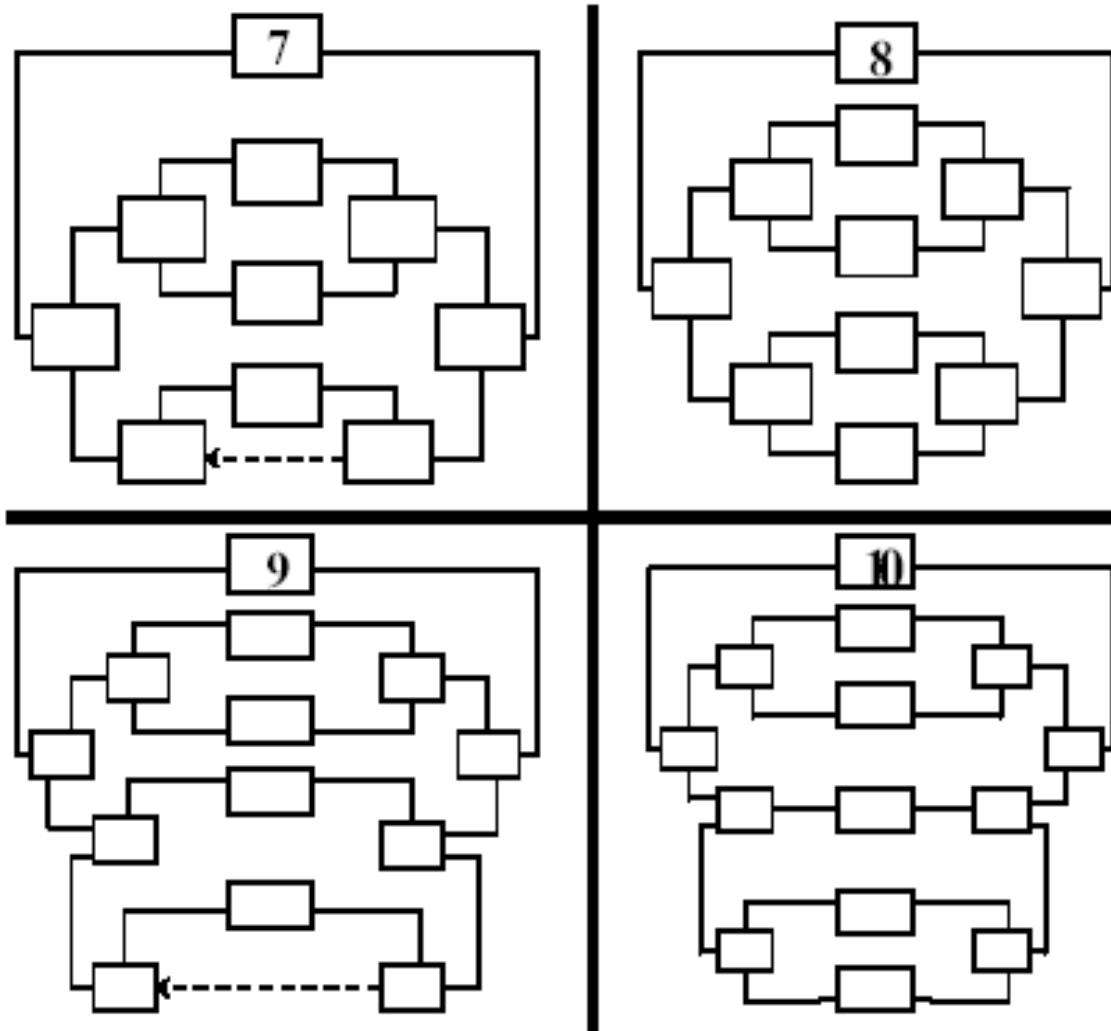
Tous les règlements de la saison régulière sont applicables durant les éliminatoires. Des suspensions supplémentaires peuvent être imposées à la discrétion du Comité de Discipline.

Toutes les punitions de match avec discipline suivront les règlements jurisprudence de la Ligue Hockey Lac St. Louis

## 9.6 Changements dans les parties / annulations / désistements

AUCUN CHANGEMENT N'EST ACCEPTÉ DURANT LES ÉLIMINATOIRES  
EXCEPTION FAITE DES RÈGLES PRÉVUES À LA SECTION 7.2.4 A. Équipe (H.Q.).

## 9.7 Organigrammes des éliminatoires



# 10 ANNEXE 1 - FEUILLE DE POINTAGE

The form is a detailed record sheet for a curling tournament. It is organized into several main sections:

- Top Section:** Contains logos of sponsors like TRISA, Custom Blue, and others.
- Player Lists:** Two columns at the top list 'JOUeurs SUSPENS - SUSPENDED PLAYERS' with fields for name, number, and team.
- Score Section:** A large grid for recording 'POINTAGE - SCORE' for different teams (VIS, LOC). It includes columns for 'NO. VIS', 'NO. HONS - MAJUS', and 'NO. LOC'. A large 'S' logo is visible in the center of this grid.
- Player Details:** Below the score grid, there are sections for 'NON LETTRES MAJUS (NAME PRINTED)' and 'LIGUE' (League), with checkboxes for 'LIGUE' and 'X'.
- Bottom Section:** Another 'POINTAGE FINAL SCORE' section and another list of 'JOUeurs SUSPENS - SUSPENDED PLAYERS'.

Joueurs étant suspendus (# / nom / 1de ?)

Capitaine (C)  
Assistant (A)  
Joueurs affiliés (JA)

Division (Novice à Midget)  
Classe (A,B et C)

# de partie

Ligue (LHVS)

# 11 ANNEXE 2 - TABLEAU DES SANCTIONS / SUSPENSIONS



## HOCKEY LAC ST-LOUIS TABLEAU ABRÉGÉ DES SANCTIONS

Pour fins d'application des règlements de Hockey Québec 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3, 7.5.4, 7.5.5 et 7.5.7

CODES	CATÉGORIES D'INFRACTIONS	OFFENSES ET SANCTIONS			
		1 <sup>ère</sup> offense	2 <sup>ème</sup> offense	3 <sup>ème</sup> offense	4 <sup>ème</sup> offense et +
A-1/4	Punition mineure de 2 minutes pour Instigateur (A1), Agresseur (A4) HQ 7.5.1	2 matchs	4 matchs + CD	Suspension Indéfinie + CD	Suspension Indéfinie + CD
D7	Troisième homme Si 5 dernières minutes	4 matchs + 1 match	8 matchs + CD + 2 matchs	Suspen. Indéf + CD	Suspen. Indéf + CD
D-1-2-3-4-6	Bataille	Joueur : 2 matchs	Joueur : 4 matchs + CD	Joueur : Indéf + CD Entraîneur : 1 match	Joueur : Indéf + CD Entraîneur : 1 match
D-40/48	Si 5 dernières minutes	Joueur : +1 match Entraîneur : Avert.	Joueur : +2 matchs Entraîneur : 1 match	Joueur : Indéf + CD Entraîneur : 2 matchs	Joueur : Indéf + CD Entraîneur : 2 matchs
D-#	Mise en échec par derrière et mise en échec à la fête	Mineure : 1 match Majeure : 2 matchs	Mineure : 1 match Majeure : 2 matchs	Mineure : Indéf + CD Majeure : Indéf + CD	Mineure : Indéf + CD Majeure : Indéf + CD
D-#	Punition d'extrême inconduite ou d'inconduite grossière (joueur) HQ 7.5.4	1 match	2 matchs	Indéfinie + CD	Indéfinie + CD
D-#	Punition d'extrême inconduite ou d'inconduite grossière (resp. équipe)	2 matchs	4 matchs + CD	Indéfinie + CD	Indéfinie + CD
E-#	Punition de match	3 matchs + CD	3 matchs + CD	Indéfinie + CD	Indéfinie + CD
20/28	HQ 7.5.5 20 Minutes = Match de 1 heure 28 Minutes = Match de 1,5 heure Cumulatif de toutes les punitions (A et B) imposées à l'équipe durant le match.	Avertissement	Avertissement	1 match	1 match
A88	Ne pas retenir ces joueurs au bans à la fin du match	Avertissement	Avertissement	Avertissement	1 match

TOUTES LES SANCTIONS INDIQUÉES DANS CE TABLEAU, SONT AUTOMATIQUES ET SANS DROIT D'APPEL. TOUTEFOIS, EN VERTU DES ARTICLES 11.6 ET 11.7 DES RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS DE HOCKEY QUÉBEC, TOUTE DEMANDE DE RÉVISION ET/OU APPEL DE VRA ÊTRE FAIT PAR LE PRÉSIDENT ET/OU GOUVERNEUR DE L'ORGANISATION DOUBLE LETTRE ET/OU DE HOCKEY MINEUR DANS LES CAS OU LE GUIDE DE RÉFÉRENCE POUR COMITÉ DE DISCIPLINE DE LA RÉGION EST UTILISÉ. **Suspension indéfinie** : signifie que le joueur est suspendu indéfiniment jusqu'à ce que le comité de discipline rende une décision.

**TOUTES LES SANCTIONS INDIQUÉES DANS CE TABLEAU SONT AUTOMATIQUES ET SANS DROIT D'APPEL.  
N.B. : À SA DISCRÉTION, LE COMITÉ DE DISCIPLINE PEUT AUGMENTER LA SANCTION.**