



RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS 2008-2009

Les règlements en vigueur, lors des matchs de la Ligue, les matchs hors-concours, les matchs pré-saison, et des séries éliminatoires, sont ceux de l'Association Canadienne de Hockey (A.C.H.), de Hockey Québec (H.Q.) et de la LDO / LMO.

1. POINTS DE COMPORTEMENT (Franc jeu)

Pour mériter un (1) point de comportement au cours d'un match, l'équipe

- ✕Novice : ne doit pas avoir reçu plus de 8 minutes de punitions
- ✕Atome : ne doit pas avoir reçu plus de 10 minutes de punitions
- ✕Pee Wee: ne doit pas avoir reçu plus de 12 minutes de punitions
- ✕Bantam : ne doit pas avoir reçu plus de 16 minutes de punitions
- ✕Midget : ne doit pas avoir reçu plus de 20 minutes de punitions
- ✕Juvénile : ne doit pas avoir reçu plus de 22 minutes de punitions

Un point de comportement distinct, Point Ligue Métro (PLM) et Point Ligue Développement (PLD) sera accordé à l'équipe si aucune des personnes oeuvrant derrière le banc au cours du match n'a reçu de punition pour des gestes d'indiscipline ou de mauvais comportement.

2. JOUEURS EN UNIFORME

Selon l'article 7.2.1

a) Pour le simple lettre, une équipe doit se présenter au début d'une partie avec un minimum de huit (8) joueurs en uniforme, plus un gardien de but .

Selon l'article 7.2.1

b) Pour le double lettre, une équipe doit se présenter au début d'une partie avec un minimum de dix (10) joueurs en uniforme, plus un ou deux gardiens de but.

-L'équipe en défaut perd le match et ne reçoit aucun point de comportement .

-L'autre équipe remporte par forfait les 2 points alloués pour la victoire, son point Franc Jeu et son point Ligue. Total 4 points. Score de 1-0.

3. COULEURS DES GILETS

Lors de tous les matchs de la LDO \ LMO, les joueurs des équipes en lice endosseront des gilets aux couleurs contrastantes. En cas de conflit (de l'avis de l'arbitre responsable), l'équipe qui reçoit devra changer de gilets.

L'équipe qui reçoit (selon l'horaire), portera ses gilets couleur pâle, et l'équipe qui visite portera ceux de couleur foncée.

Le gardien de but de chacune des équipes devra porter un gilet de la même couleur que celui de son équipe au moment du match.

4. TEMPS DE JOUTE

Pour la LIGUE METRO

Tous les matchs devront être joués en temps chronométré sauf en cas de panne du tableau indicateur.

Chacun des matchs doit se dérouler dans les 50 minutes allouées. La répartition de ce temps est comme suit:

00:00 à 02:00	période d'échauffement;
02:00 à 17:00	1 ^{ère} période, 12 minutes chronométrées ou de 15 minutes continues suivant la première des deux éventualités.
17:00 à 32:00	2 ^e période, 12 minutes chronométrées ou de 15 minutes continues suivant la première des deux éventualités.
32:00 à 50:00	3 ^e période, 12 minutes (15 minutes pour le Novice et l'Atome) chronométrées ou jusqu'à la 50 ^{ième} minute suivant la première des deux éventualités.

S'il y a une différence de 6 buts après deux périodes, le temps sera continue jusqu'à la fin. Même si l'écart est réduite (Punition inclus)

POUR LA LIGUE DE DEVELOPPEMENT

Tous les matchs devront être joués en temps chronométré sauf en cas de panne du tableau indicateur.

- a) ATOME ET PEEWEE. Trois périodes de 12 minutes à temps arrêté ou 60 minutes à temps continu à moins que le temps arrêté soit complété avant le temps continu.
- b) BANTAM ET MIDGET. Trois périodes de 15 minutes à temps arrêté ou 80 minutes à temps continu à moins que le temps arrêté soit complété avant le temps continu.
- c) PÉRIODE QUI PREND FIN AVANT LE TEMPS CONTINU. Pour toutes les catégories, si pour une période donnée le temps arrêté prend fin avant le temps continu, le temps continu non utilisé sera récupéré par la période suivante.

S'il y a une différence de 6 buts après deux périodes, le temps sera continue jusqu'à la fin. Même si l'écart est réduite (Punition inclus)

NOTE AUX MARQUEURS :

En cas de panne du tableau indicateur, ou si le temps des périodes est en temps continu et les punitions mineures sont alors de trois (3) minutes et les punitions majeures seront de sept (7) minutes. Les punitions déjà en cours demeureront comme telle, soit 2 minutes pour une mineure et de 5 minutes pour une majeure.

Un match sera valide lorsque au moins **50%** du temps alloué ou chronométré aura été complété. Si pour des raisons techniques ou en raison d'une blessure, cette période de temps ne peut être complétée, le match devra être repris en entier. **Ceci ne prévaut pas si l'arbitre met fin au match pour des raisons de mauvais comportement et il en fait part à la Ligue.**

5. PUNITIONS MINEURES AU COURS D'UN MATCH

Tout joueur ayant accumulé un total de **4 punitions mineures ou trois punitions de bâton** au cours du même match sera expulsé du match et son cas est référé au Comité de discipline pour étude.

6. RESPONSABLE DE L'ÉQUIPE

L'entraîneur chef sera la seule personne reconnue par la LDO \ LMO comme étant la personne responsable de l'équipe. Toute communication officielle et sanction, si sanction doit être donnée à l'équipe, le sera faite à l'entraîneur chef reconnu pour cette équipe.

7. REFUS OU OUBLI DE SE PRÉSENTER À UN MATCH

- a) Si une équipe refuse ou néglige de se présenter et de jouer un match originalement à l'horaire ou qui a été déplacé par le responsable de la LDO \ LMO ou qui refuse de jouer le match lorsque sur les lieux ou qui refuse de terminer le match lorsqu'il a débuté, l'équipe fautive **peut** perdre le match.

Un rapport complet doit être acheminé au président de la Ligue dans les plus brefs délais et des sanctions pourraient être imposées.

- b) Lorsqu'une équipe ne se présente pas pour un match et que c'est une erreur de l'équipe, cette équipe perd le match (pas de reprise et aucun point au classement) et l'autre équipe prend 4 points (victoire 1-0);
- c) S'il est prouvé que c'est une erreur de cédulaire, la partie sera reprise aux frais de l'Association fautive (frais = arbitres; chrono; marqueur; s'il y a lieu).

8. TEMPETES

- a) Tout match à l'horaire doit être joué au complet selon le temps prévu à cette fin. Si, pour des raisons graves ou des circonstances incontrôlables l'une des équipes ne peut se rendre à destination, elle doit en informer immédiatement la personne responsable (représentant) de la LDO \ LMO. Si ce dernier juge les raisons valables, il en informe l'équipe qui devait l'opposer ainsi que le préposé à l'horaire impliqué. Il incombe à ce dernier de remettre à l'horaire à une date ultérieure ce match. En l'absence de cette personne désignée par la Ligue, il faudra communiquer avec le président.

Toute exception majeure à la règle sera étudiée par le comité exécutif (CE) de la Ligue. Ces joutes seront reprises avant la fin de la saison régulière, si possible et cela aux frais de l'équipe fautive par l'entremise de son association. (Frais = arbitres, chrono, marqueur, glace).

b) VICTOIRE PAR DÉFAUT

L'équipe qui se verra accorder une victoire par défaut recevra **4 points** au classement (2 pour Victoire, 1 Franc Jeu et 1 PLM ou PLD) et la partie sera considérée gagnée 1 à 0.

9. CHANGEMENT À L'HORAIRE

- a) Pour les catégories NOVICE et ATOME, un maximum de trois (3) changements à l'horaire sera accepté par équipe. Pour les catégories PEE WEE à JUVÉNILE, un maximum de quatre (4) changements à l'horaire sera accepté par équipe. Toutefois, si un même tournoi demande plus de un changement de parties pour la ligue, le tout comptera pour un changement.
- b) Les seules raisons acceptées pour un changement au calendrier sont comme suit :
- tournois
 - activités religieuses ou scolaire (Novice et Atome)
- c) Lorsqu'une équipe demande un changement au calendrier des matchs, elle doit :

- aviser le cédulaire de son association;
- ce cédulaire avisera le cédulaire de l'autre association impliquée (si nécessaire).
- Aviser le ou la cédulaire de la ligue par l'entreprise de son cédulaire un minimum de 72 hrs avant le début de la partie cédulée.

Les changements deviennent officiels lorsqu'ils sont rapportés à la Ligue .

La nouvelle date pour un match changé ne peut dépasser la date prévue pour la fin de la saison régulière de la Ligue.

- d) Si ce règlement est contraint, la joute sera perdue et aucun point de franc jeu sera alloué. Le cas sera soumis au comité de discipline de la ligue.
- e) **Aucun changement à l'horaire des séries éliminatoires ne sera apporté pour les tournois à l'extérieur de la grande Région de l'Outaouais Québécois. Dans le cas contraire, l'entraîneur sera suspendu pour le reste de la saison courante et le cas sera soumis au comité de discipline de la ligue.**

10. MATCHS AVANT-SAISON, HORS-CONCOURS, TOURNOIS ET ÉLIMINATOIRES

Les matchs d'avant-saison, hors-concours et éliminatoires sont soumis aux mêmes règlements que ceux qui régissent les matchs réguliers.

Les feuilles des joutes hors-saison, hors concours et de tournois, **si suspension**, devront être remises à la Ligue dans un délai maximum de **7 jours**.

Toute équipe qui participe à des matchs d'avant-saison, hors-concours ou à des tournois au cours duquel un membre de ladite équipe a écopé d'une suspension ou a fait l'objet d'un rapport de la part des autorités locales ou du tournoi doit faire rapport de ou des incidents à son représentant local dans les **48 heures** suivant la fin du match ou du tournoi.

Pour toute infraction découverte et n'ayant pas été déclarée ni rapportée à la Ligue, l'entraîneur de ladite équipe et la personne impliquée sont passibles de sanctions.

Un rapport complet devra être remis au Comité de discipline pour étude.

Tout en respectant la réglementation établit par chaque région, une équipe ne peut participer à plus de quatre (4) tournois et/ou festivals. L'entraîneur de l'équipe ne respectant pas ce règlement devra rencontrer le comité de discipline de la Ligue et pourrait être relevé de ses fonctions.

11. ÉLIMINATOIRES

En début d'année, le système des éliminatoires sera proposé au CA par le comité exécutif de la Ligue.

12. INDIFFÉRENCES

Toute équipe ou membre d'une équipe qui ne répond pas à une demande de la Ligue dans le temps prescrit se rend coupable d'indifférence, nuit au bon fonctionnement de la Ligue et est passible de mesures disciplinaires à la discrétion du comité exécutif.

13. CONNAISSANCE DES RÈGLEMENTS

L'ignorance des règlements de la Ligue ainsi que ceux de H.Q. et l'A.C.H. ne peut servir d'excuse aux personnes qui ont commis une infraction.

14. FEUILLES DE MATCHS

- a) Les feuilles de matchs devront être celles approuvées par H.Q. et uniformes pour toutes les associations participantes .
- b) Les entraîneurs ne doivent pas quitter l'arène après le match sans avoir reçu leur copie de la feuille de match du marqueur officiel.

- c) Les feuilles de match devront être envoyées, dans un plus bref délai par les associations, au statisticien de la Ligue. La Ligue mettra des enveloppes timbrées et adressées à la disposition des associations éloignées.
- d) L'équipe locale a la responsabilité de fournir la feuille de match. L'entraîneur ou le gérant de l'équipe locale doit remplir **adéquatement** l'entête de la feuille de match, en prenant soin d'y inscrire le lieu (aréna), la date, la catégorie, la classe, le numéro de joute et le nom des deux équipes qui s'affrontent.

Toute feuille de joute incomplète occasionnera la perte d'un point de comportement (PLM \ PLD) de la part de l'équipe locale.

15. **COMMUNICATION DES RÉSULTATS**

Après chaque match, l'équipe locale doit communiquer au statisticien le résultat dudit match, le nombre total des punitions majeures et mineures de chaque équipe ainsi que le nom des personnes qui ont servi une suspension.

Le résultat doit être communiqué à la Ligue dans un délai de **24 heures** suivant la fin du match.

16. **SERRER LA MAIN À LA FIN D'UN MATCH**

Toutes les équipes de toutes les catégories se donneront la main à la fin de chaque match. L'arbitre en chef peut refuser ce geste s'il le juge nécessaire; **AUCUNE** équipe n'a le droit de questionner cette décision de l'arbitre.

17. **CLASSEMENT DES ÉQUIPES**

Le classement final sera déterminé comme suit:

- 1) Le plus de points au classement ;
 - 2 points par match gagné ;
 - 1 point par match nul ;
 - 1 point Franc Jeu
 - 1 point pour le comportement de l'équipe (PLM) (PLD)

- 2) En cas d'égalité, les équipes seront départagées à l'aide des critères suivants, et dans cet ordre :

"Article 9.8 H.Q."

- 1) le plus grand nombre de victoires ;
- 2) le moins grand nombre de défaites ;
- 3) le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (victoires) ;*
- 4) le meilleur différentiel : Total de buts "Pour" moins le total des buts "Contre" de tous les matchs ;
- 5) L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc jeu
- 6) L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués ;
- 7) tirage au sort ;

Dès que le classement d'une équipe est déterminé, le processus doit être repris à l'étape a) pour départager les autres équipes en situation d'égalité s'il y a lieu.

- S'applique uniquement pour les équipes qui ont joué l'une contre l'autre dans une même section.

18. RÈGLEMENTS SPÉCIAUX POUR LE JUVÉNILE

- Âge: 18-19-20 et 21 ans (limite de 4 joueurs de 21 ans);
- Les joueurs ayant évolués aux niveaux Midget AAA, Junior AAA ou dans la Ligue de Hockey Junior Majeur du Québec ne sont pas admissibles.
- Les joueurs classés Junior AA au Québec, B et C en Ontario qui seront retranchés, seront évalués par la Ligue Métro afin de vérifier s'ils sont de calibre pour jouer dans la Ligue Métro. Tout joueur ayant joué un maximum de deux parties l'an passé dans le junior AA peut jouer dans le juvénile s'il est de calibre.

DÉROULEMENT DES MATCHS

Tous les matchs devront être joués en temps chronométré sauf en cas de panne du tableau indicateur.

Chacun des matchs doit se dérouler dans les 80 minutes allouées. La répartition de ce temps est comme suit:

00:00 à 03:00	période d'échauffement;
03:00 à 28:00	1 ^{ère} période, 15 minutes chronométrées ou de 25 minutes continues suivant la première des deux éventualités.
28:00 à 53:00	2 ^e période, 15 minutes chronométrées ou de 25 minutes continues suivant la première des deux éventualités.
53:00 à 80:00	3 ^e période, 15 minutes chronométrées ou le reste du temps continu devant compléter les 80 minutes suivant la première des deux éventualités.

S'il y a une différence de 6 buts après deux périodes, le temps sera continue jusqu'à la fin. Même si l'écart est réduite (Punition inclus)

NOTE AUX MARQUEURS :

En cas de panne du tableau indicateur, le temps des périodes est en temps continu et les punitions mineures seront alors de trois (3) minutes et les punitions majeures seront de sept (7) minutes. Les punitions déjà en cours demeureront comme telle, soit 2 minutes pour une mineure et de 5 minutes pour une majeur.