

LIGUE DE DÉVELOPPEMENT OUTAOUAIS

RÈGLEMENTS

- 1- RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS**

- 2- RÈGLEMENTS DE FONCTIONNEMENT**

- 3- RÈGLEMENTS SÉRIES
ÉLIMINATOIRES**

SAISON 2006-2007

LIGUE DE DÉVELOPPEMENT OUTAOUAIS

1 - RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS

SAISON 2006-2007

LIGUE DE DÉVELOPPEMENT OUTAOUAIS (LDO)

RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS

<u>NO.</u>	<u>DESCRIPTION</u>	<u>PAGE</u>
1	NOM DE LA LIGUE.....	5
2	JURIDICTION	5
3	BUT DE LA LIGUE	5
4	BUREAU DE DIRECTION DE LA LIGUE	5
5	PROTOCOLE D'ENTENTE	5
6	LE PERSONNEL DES ASSOCIATIONS.....	5
7	LES ARBITRES.....	5
8	COTISATION DES ÉQUIPES.....	6
9	AMENDES.....	6
10	CLASSE	7
11	NOMBRE DE JOUEURS ENRIGISTRÉS.....	7
12	FORMULE JOUONS FRANC JEU.....	7
13	UNIFORMITÉ DES COSTUMES.....	8
14	COULEURS DES UNIFORMES.....	8
15	CHANDAILS ET NUMÉROS DES JOUEURS.....	8
16	DISPONIBILITÉ DE GARDIEN DE BUT.....	8
17	TEMPS DE JOUÛTE.....	8
18	TEMPÊTES	9

19	ÉQUIPE DISSOUTE DURANT LE CALENDRIER RÉGULIER.....	9
20	CLASSEMENT DES ÉQUIPES.....	9
21	TRANSMISSION DES RÉSULTATS.....	9
22	ERREUR DU CÉDULAIRE DE LA LIGUE.....	9
23	LISTE DES TOURNOIS.....	10
24	FEUILLES DE JOUË	10
25	COMITÉ DE DISCIPLINE.....	10
26	SUSPENSIONS.....	10
27	SUSPENSIONS LIGUE/TOURNOI.....	11
28	PROTÊT	11
29	INFRACTIONS MAJEURES ET/OU SUSPENSIONS	12
30	INCIDENTS/INFRACTIONS.....	12

RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS

1. NOM DE LA LIGUE

Ligue de développement Outaouais (LDO)

2. JURIDICTION

Les RÈGLEMENTS de la LDO sont sous l'égide de Hockey Canada (HC), Hockey Québec (HQ) et Hockey Outaouais (HO). Les équipes, qui ne respecteront pas tous les règlements, peuvent être suspendues et les membres de l'équipe être obligé de se présenter devant le Comité de Discipline de la ligue, de Hockey Outaouais, de Hockey Québec ou de Hockey Canada. Les copies des règlements de HC, HQ, HO et LDO sont disponibles dans votre association. Toutes les équipes appartiennent à leur association respective.

3. BUT DE LA LIGUE

Promouvoir le programme de développement du talent auprès des équipes de la Ligue.

4. BUREAU DE DIRECTION DE LA LIGUE

La Ligue sera dirigée par un Conseil d'Administration composé du CE et d'un représentant des associations participantes aux activités de la Ligue.

5. PROTOCOLE D'ENTENTE

Lors d'une rencontre qui se tiendra au début de la saison, conformément aux exigences de Hockey Québec, un protocole d'entente sera signé par les présidents des associations ou leurs représentants impliqués dans la formation de la Ligue.

6. LE PERSONNEL DES ASSOCIATIONS

Chaque association de la Ligue devra faire parvenir au directeur des catégories de la Ligue l'identité de ses administrateurs et du personnel de son organisation à la date fixée annuellement par le CE.

7.. LES ARBITRES

a) Les arbitres sont sous la responsabilité des associations respectives,

- b) Les associations sont responsables de la nomination et de la provenance des arbitres pour les joutes jouées sur leur territoire, et
- c) Un pool d'arbitre sera mis sur place par la région et leur utilisation lorsque requis sera décidé par la personne qui est le vice-président responsable du dossier à de Hockey Outaouais.

8. COTISATION DES ÉQUIPES

- a) Chacune des équipes de la Ligue devra cotiser la somme fixée lors de l'adoption du budget à la Ligue pour fin d'opération et la date limite sera le 15 octobre de l'année en cours.
- b) Une somme de 500\$ sera fournie par les associations participantes pour permettre un fond de roulement. Cette somme demeurera dans les livres de la Ligue aussi longtemps que cette association participera. Elle sera retournée à l'association à la demande de celle-ci à la fin de la saison si cette association décide de quitter la Ligue.
- c) Un montant de 120\$ sera fournie par chaque association pour chaque équipe participante comme montant qui sera utilisé pour faire des réservations de chambre lors des provinciaux. Cette somme sera gardée dans les livres de la Ligue à la fin de la saison et ajustée au début de la prochaine saison selon le nombre d'équipes participantes. Elle sera retournée à l'association à la demande de celle-ci à la fin de la saison si cette association décide de quitter la Ligue.

9. AMENDES

- a) Des amendes, tel que prescrit dans les règlements de la Ligue, seront imposées aux équipes qui ne rencontrent pas certaines de leur responsabilité.
- b) Les représentants des associations appuieront la LDO dans l'application des amendes aux équipes fautives de la Ligue. Les mesures suivantes seront prises advenant qu'une équipe refuse de payer une amende imposée :
 - 1) son cas sera référé au Comité de Discipline qui prendra des mesures appropriées; et
 - 2) l'entraîneur en chef sera suspendu jusqu'à ce que l'amende ait été payée.
- c) Le CE de la Ligue sera le comité qui imposera les amendes.

- d) Les équipes auront une période de 30 jours pour s'acquitter de leur amende.

10. CLASSE

Il y aura deux classes au sein de la Ligue, soit une classe "BB" et une classe "CC". Les mêmes règlements s'appliquent aux deux classes à moins qu'une exception soit spécifiée.

11. NOMBRE DE JOUEURS ENREGISTRÉS

Chaque équipe participante à la Ligue devra avant le début du calendrier:

- a) Catégorie : Atome, Pee wee, Bantam et Midget
Enregistrer un minimum de 13 joueurs et deux (2) gardiens de but, dont cinq (5) devront être d'âge mineur pour seulement les catégories Pee wee et Bantam BB et CC ; et
- b) La formule d'enregistrement des équipes (anciennement T112) devra être soumise à la Ligue avant le 15 décembre de l'année en cours afin de rencontrer les exigences ci-dessus.
- c) Lors de tout changement de joueur au sein d'une équipe, une nouvelle formule d'enregistrement devra être envoyée à la Ligue dans les plus brefs délais.

Sanction

À défaut de rencontrer ces normes, l'association fautive se verra imposer une amende de 300\$ et devra expliquer les raisons motivant ce manquement devant le CA qui prendra une décision sur l'avenir de l'équipe.

12. FORMULE JOUONS FRANC JEU

La formule, jouons franc jeu, suivante a été adoptée par la LDO:

- a) Un point de comportement (point du président) sera accordé à l'équipe si aucun des membres oeuvrant derrière le banc au cours du match n'a été expulsé de la joute pour des gestes d'indiscipline ou de mauvais comportement.
- b) Un point franc jeu sera accordé si l'équipe n'a pas reçu plus que le nombre de minutes de punitions énuméré ci-dessous.
- c) Il est à noter que le nombre de minutes de punition est celui prescrit par Hockey Québec, soit :

Atome	: 10 minutes	punitions	: (1 pt);
Peewee	: 12 minutes	punitions	: (1 pt);
Bantam	: 16 minutes	punitions	: (1 pt); et
Midget	: 20 minutes	punitions	: (1 pt).

13. UNIFORMITÉ DES COSTUMES

Toutes les équipes devront observer l'uniformité des costumes pour tous les joueurs incluant les gardiens de but. Il s'agit que des bas et des chandails.

N.B. L'uniformité des costumes comprend les couleurs et les motifs identiques.

14. COULEURS DES UNIFORMES

Les équipes locales doivent porter les gilets et les bas de couleurs pâles et les équipes visiteuses, les gilets et les bas de couleurs foncées. Il est obligatoire de porter les gilets pâles avec les bas pâles et les gilets foncés avec les bas foncés. Toute association qui utilise ou à l'intention d'utiliser des bas uniques devra en faire la demande à la Ligue.

15. CHANDAILS ET NUMÉROS DE JOUEURS

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

16. DISPONIBILITÉ DE GARDIEN DE BUT

S'il n'y a plus de gardien de but disponible suite à des blessures ou expulsions, l'équipe doit poursuivre la partie à six (6) joueurs jusqu'à ce qu'un autre joueur revêtisse l'équipement de gardien et ce, dans toutes les catégories.

17. TEMPS DE JOUTE

- 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.

- d) A partir du moment où il y a un écart de sept (6) buts entre les équipes, le temps qui reste à la joute deviendra un temps continu jusqu'à la fin de la partie.
- e) Si une punition est déjà en cours, elle demeure à deux (2) minutes à temps continu. Par contre, toute punition mineure subséquente sera de trois (3) minutes à temps continu.
- f) Si la dernière période d'un match ne peut se terminer selon les précédentes règles, le match prend fin avec la fin du temps alloué par les municipalités pour ce match.

18. TEMPÊTES

Lors d'une tempête seul les représentants des associations des équipes participantes à la joute ont le pouvoir d'annuler une ou des joutes régulières ou éliminatoires. L'annulation se fera suite à une consultation des représentants sur la condition des routes dans leur localité. Seul le président de la Ligue a le pouvoir d'annuler toutes les joutes cédulées de la Ligue lors d'une violente tempête.

19. ÉQUIPE DISSOUTE DURANT LE CALENDRIER RÉGULIER

Si une équipe de la Ligue se retire après le début de la saison, les joutes jouées sont annulées (buts pour et contre), ainsi que les points de comportement. Les matchs restants au calendrier sont automatiquement annulés. Seul les points et les suspensions demeurent intacts au dossier individuel des joueurs.

20. CLASSEMENT DES ÉQUIPES

- a) Le classement des équipes est déterminé par le total des points accumulés au cours d'une saison. Deux (2) points sont accordés pour une victoire, un (1) point pour une joute nulle, un (1) point de comportement, un (1) point franc jeu et aucun point (0) pour une défaite.
- b) Advenant une égalité, le règlement (8.7) tournoi provincial de Hockey Québec s'applique.

21. TRANSMISSION DES RÉSULTATS

Les résultats des parties doivent être transmis au directeur des catégories de la Ligue dans les quarante-huit heures suivant le match. L'équipe locale transmettra les résultats par courriel ou télécopieur au directeur des catégories en utilisant le formulaire DIR-01.

22. ERREUR DU CÉDULAIRE DE LA LIGUE

Une équipe ne sera pas pénalisée pour une erreur du céduleire de la Ligue.

23. LISTE DES TOURNOIS

L'équipe doit faire parvenir à la Ligue, obligatoirement, la liste des tournois dont l'équipe désire participer pour la saison. La personne responsable doit remplir le formulaire DIR-02 et le faire parvenir au directeur des catégories avant le 15 décembre de l'année en cours.

24. FEUILLES DE JOUTES

L'entraîneur chef ou le gérant doit faire parvenir à la Ligue une copie des feuilles de joute de toutes les parties pré-saison, de ligue, de tournoi et hors-concours. Si ce règlement n'est pas respecté, des sanctions seront prises par le Comité de Discipline contre l'entraîneur-chef de cette équipe

25. COMITÉ DE DISCIPLINE

Le Comité de Discipline (CD) sera composé de deux membres du Conseil d'Administration (CA). Le président du Comité de Discipline de la LDO qui agira comme président et de d'un membre qui sera sélectionné parmi les membres du CA.

26. SUSPENSIONS

a) La Ligue augmentera automatiquement les suspensions pour les offenses dans le cas de bataille (B2+D2) et/ou de coup de poing seul (B3+D3+A1) de la façon suivante:

1^{ère} offense - une suspension automatique deviendra 1 (celle du Livre des règlements) + 1 (celle de la LDO) donc **1 + 1**;

2^{ème} offense - (même joueur) une suspension automatique deviendra 1 (celle du Livre des règlements) + 1 (celle de la LDO) donc **1 + 1**;

3^{ème} offense - (même joueur) deux suspensions automatiques deviendra 2(celui du Livre des règlements) + 1 (celle de la LDO) donc **2 + 1** et

4^{ème} offense - (même joueur) trois suspensions automatiques deviendra 3(celui du Livre des règlements) + 1 (celle de la LDO) donc **3 + 1**.

b) La Ligue augmentera automatiquement à partir de la deuxième mise en échec par derrière (A40-D-40, B40-D40) la suspension automatique de HQ de la façon suivante :

1^{ère} offense – suspension automatique d’un match selon le livre de règlements de HQ

2^{ème} offense - (même joueur) .une suspension automatique deviendra 1 (celle du Livre des règlements) + 1 (celle de la LDO) donc **1 + 1**

3^{ème} offense - (même joueur) - suspensions automatiques deviendra 2 (celle du Livre des règlements HQ) + **le CD**), **la ligue suspend le joueur indéfiniment jusqu’à ce que le Comité de Discipline rendre sa décision.**

4^{ème} offense et plus - (même joueur) - suspensions automatiques deviendra 3 (celle du Livre des règlements HQ) + **le CD**), **la ligue suspend le joueur indéfiniment jusqu’à ce que le Comité de Discipline rendre sa décision.**

- c) Un joueur qui reçoit pour une mise en échec par derrière un (B40-E40) reçoit automatiquement une suspension de trois (3) matchs selon le livre de règlement de HQ et son cas est référé au CD, la ligue suspend le joueur indéfiniment jusqu’à ce que le Comité de Discipline (CD) rendre sa décision
- d) Toutes les infractions d’inconduite “C” dans les 10 dernières minutes seront pénalisées d’une joute de suspension automatique. Ce règlement s’applique aussi lors de périodes supplémentaires.

27. SUSPENSIONS LIGUE / TOURNOI

- a) Lorsqu’un joueur reçoit une suspension et que la Ligue augmente cette suspension compte tenue de sa réglementation (para 26), ces suspensions données par la Ligue s’appliquent durant les parties régulières et les finales de la ligue. L’entraîneur en chef a le choix lors d’un tournoi de suspendre ou non le joueur pour les suspensions de la Ligue, cependant le joueur doit purger ces suspensions aussitôt qu’il revient du tournoi et qu’il joue un match de la Ligue. Cependant les suspensions automatiques octroyées à un joueur selon le livre des règlements de Hockey Québec et l’A.C.H. seront purgées lors des tournois.
- b) Durant les tournois, les équipes suivent les règlements du tournoi. La ligue n’augmentera pas le nombre de suspensions. Une suspension reçue lors d’un tournoi sera purgée, si elle ne l’a pas été durant le tournoi, par le joueur fautif à son retour pour les matchs de la Ligue ou lors d’un tournoi si celui-ci survient lors de la dernière partie du tournoi précédent.

28. PROTÊT

Pour tout PROTÊT, veuillez vous référer à l'article 6.2.4 des règlements administratifs de Hockey Québec. La cause sera entendue à la Ligue qui rendra une réponse dans les 24 heures suivantes. Vous pouvez aller en appel au Comité de Discipline régional. Aucun protêt ne sera accepté lors des séries finales.

AUCUN VIDÉO NE SERA ACCEPTÉ.

29. INFRACTIONS MAJEURES ET/OU SUSPENSION

Pour toute feuille de match où il y a des infractions majeures d'indiquées par les lettres A1, A4, B, C, D ou E, l'arbitre fera son rapport sur le formulaire fourni (DIR 06) par la Ligue. Il fera parvenir au coordonnateur du Comité de Discipline, dans l'enveloppe affranchie remise par le gérant de l'équipe qui reçoit, son rapport ainsi que les copies blanches, vertes et jaune de la feuille de pointage du match **dans les quarante huit-heures suivant le match.**

30. INCIDENTS/INFRACTIONS

L'entraîneur chef ou le gérant doit rapporter tout incident ou infraction qui survient au cours des joutes pré-saison, de ligue, de tournoi et hors-concours à son représentant d'association qui le fera parvenir au Comité de Discipline de la ligue dans les 24 heures suivant l'incident ou l'infraction. Une copie de la feuille de joute doit être envoyée immédiatement par courrier à la Ligue. Si vous n'êtes pas certain de la suspension, votre représentant d'association peut vous aider.

LIGUE DE DÉVELOPPEMENT OUTAOUAIS

2 - RÈGLEMENTS DE FONCTIONNEMENT

SAISON 2006 - 2007

RÈGLEMENTS DE FONCTIONNEMENT

CHAPITRE 1 : LES JOUTES

1.01 Le nombre de joueurs requis

- a) Pour toute joute régulière et/ou éliminatoire, un minimum de dix (10) joueurs et d'un (1) gardien de but habillés et prêts à commencer une joute est requis. A défaut d'observer cette règle, l'équipe fautive se verra perdre la partie au compte de 1 à 0; et
- b) Advenant qu'une équipe ne se conforme pas à l'article 1.01 (a) une joute d'exhibition aura lieu. Les arbitres officieront la joute.

1.02 Classement intégral

Il est entendu que le résultat des matchs ainsi que le point de comportement et le point franc jeu servira au classement intégral pour toutes les équipes évoluant à l'intérieur de notre Ligue.

1.03 Absence d'une équipe

Une équipe doit se présenter pour toute partie prévue au calendrier à moins d'avoir obtenu l'autorisation au préalable, quarante-huit (48) à l'avance de la Ligue. L'équipe doit signifier son incapacité à jouer une joute ainsi que la raison de son incapacité. A défaut d'observer cette règle, l'équipe fautive :

- a) se voit perdre la joute au compte de 1 à 0,
- b) devra payer une amende de 100\$,
- c) devra défrayer les arbitres et marqueurs si nécessaire,
- d) voit son entraîneur-chef suspendu pour deux (2) parties,
- e) perd six (6) points au classement; et
- f) voit son cas référé au Comité de Discipline,

1.04 Arbitre en retard

- a) La joute se déroulera si deux (2) arbitres se présentent pour toutes les catégories;

- b) La joute se déroulera si un (1) arbitre se présente au niveau Atome et Pee wee. L'arbitre avisera les deux entraîneurs qu'il pourra, à sa discrétion, mettre fin à la partie si la situation le requiert, et
- c) La joute sera annulée et re-cédulée au frais de l'association qui reçoit si seulement un (1) arbitre se présente au niveau Bantam et Midget.

1.05 Fin de la joute

Après la joute, les deux équipes se rendent au centre de la glace selon les directives de l'arbitre pour la poignée de main. L'équipe visiteuse quittera la glace la première si la porte de sortie est la même pour les deux (2) équipes.

1.06 Surfaceuse à glace

Aucun membre d'une équipe (joueur ou personnel), incluant les officiels, n'a le droit de se rendre sur la patinoire avant le départ de la surfaceuse et que les portes de la surfaceuse soient fermées.

1.07 Nombre de joutes

Pour la catégorie Atome un maximum de 24 parties sera joué et pour toutes les autres catégories un maximum de 30 parties sera joué. La Ligue débutera ses activités soit lors de la première ou deuxième fin de semaine du mois d'octobre et prendra fin la deuxième fin de semaine du mois de février. Les séries devront être terminées 15 jours avant le début des Championnats Provinciaux. Environ 75% des parties de la cédule originale de la saison régulière devront être jouées avant le 1^{er} janvier de l'année en cours afin de faciliter la participation des équipes à leurs tournois.

1.08 Temps d'arrêt

Aucun temps d'arrêt ne sera permis durant la saison régulière.

CHAPITRE II : DEROULEMENT DES JOUTES

2.01 Temps cédulé

Toutes les équipes de la Ligue devront s'en tenir aux heures fixées sur les horaires de la Ligue. Toutes les joutes doivent commencer au temps inscrit à l'horaire.

2.02 Autorité pour changer l'horaire d'une joute

- a) Le directeur des catégories est le seul membre autorisé à approuver un changement d'horaire des matchs, et

- b) Au niveau des associations, seul le cédulaire est autorisé à demander un changement d'horaire au directeur des catégories.

2.03 Procédure pour les changements de joutes

- a) Le gérant de l'équipe voulant un changement contacte le cédulaire de son organisation pour l'informer qu'il veut faire un changement et ils s'entendent sur la disponibilité de l'équipe;
- b) Le cédulaire contacte le cédulaire de l'organisation de l'équipe adverse et l'informe de la demande de changement;
- c) Le cédulaire de l'équipe adverse contacte le gérant de son équipe et ils s'entendent sur une aréna, date et heure pour jouer le match;
- d) Le cédulaire de l'équipe adverse informe le cédulaire demandant le changement que le changement a été accepté par l'équipe adverse et lui fourni l'information nécessaire;
- e) Le cédulaire demandant le changement s'assure que le numéro original de partie et les noms de l'équipe visiteuse et de l'équipe locale demeurent les mêmes. Ils ne sont pas interchangeables. Par contre, la date, l'heure et l'aréna peuvent être modifiées selon les besoins;
- f) Le cédulaire de l'équipe demandant le changement avise le directeur des catégories de la Ligue et lui fait parvenir le formulaire DIR 2 par courriel ou par fac-similé;
- g) Le directeur des catégories de la ligue reçoit les changements, les approuve et modifie l'horaire;
- h) Le directeur des catégories de la Ligue avisera le cédulaire de l'équipe demandant le changement seulement lorsque la demande n'a pas été approuvée; si la demande est refusée le cédulaire sera avisé par le directeur dans un délai de 48 heures;
- i) Le cédulaire de l'équipe demandant le changement avise le gérant de l'équipe et le cédulaire de l'équipe adverse que le changement a été effectué et approuvé par la Ligue;
- j) Le cédulaire de l'équipe adverse confirme à son gérant que le changement a été approuvé;
- k) Le cédulaire de l'équipe demandant le changement avise les arbitres, le chronométreur et le marqueur de tout changement d'horaire;

2.04 Début des joutes

Aucune partie ne devra débuter avant 18 h 50 pendant la semaine, sauf:

- s'il s'agit d'une rencontre entre deux équipes d'une même association;
- s'il y a entente préalable à cet effet entre les associations concernées; ou
- s'il y a résolution du bureau de direction autorisant une dérogation à la présente disposition.

2.05 Chronométrage des joutes

- a) Toutes les associations sont responsables de réserver un chronométreur et un marqueur pour chaque partie;
- b) Avant la partie, l'équipe locale fournira au marqueur/chronométreur les feuilles de joute dûment remplies avec une enveloppe pré-adressée et timbrée, lors du retour il devra y avoir qu'une feuille de joute par enveloppe;
- c) Le responsable des chronos devra s'assurer que le chronométreur inscrit le temps de départ et de la fin de chaque partie sur la feuille de pointage et devra, aussi, s'assurer qu'il a un chronomètre manuel ou autre appareil similaire en sa possession en tout temps;
- d) L'arbitre en chef devra s'assurer que le chronométreur a, en sa possession, un chronomètre manuel ou autre appareil similaire avant le début de la partie;
- e) Les arbitres doivent être à l'heure cédulée sur la patinoire avant que la partie débute;
- f) Une partie sera considérée complétée si deux périodes ont été jouées. Le chronométreur doit inscrire sur la feuille de pointage le temps arrêté et le temps continu qu'il fera signer par l'arbitre en chef;
- g) Après la partie, le marqueur remettra les feuilles de match à l'arbitre en chef. Une fois signées par l'arbitre, la copie no. 5 (rose) des feuilles de match est remise à l'équipe visiteuse et la copie no. 4 (rose) à l'équipe locale. S'il n'y a pas d'infraction majeure, le marqueur remettra les copies 1, (blanche) 2 (verte) et 3 (jaune) au gérant qui les fera parvenir à la Ligue (coordonnateur du Comité de Discipline); et
- h) Cependant, si un rapport doit être rédigé, l'arbitre en chef garde les copies 1 (blanche), 2 (verte) et 3 (jaune) avec l'enveloppe pré-adressée et timbrée qui lui a été remise au début de la partie par l'équipe qui reçoit et

envoie son rapport et les feuilles de match à la Ligue (coordonnateur du Comité de Discipline) dans les quarante-huit heures suivant le match. Le gérant de l'équipe fera parvenir au coordonnateur de la ligue dans les quarante-huit heures suivant le match une photocopie de la feuille rose.

2.06 Temps officiel

- a) L'HORLOGE DE L'ARÉNA est considérée le temps officiel pour déterminer le début de la partie et la fin de la partie. Pour le temps continu, les 3 minutes de réchauffement fait partie du 60 ou 80 minutes du temps continu qui débute à l'heure cédulée. Deux minutes après le début du réchauffement, le chronométreur devra sonner pour avertir les équipes de se préparer pour le début réel de la partie, et
- b) Dans les arénas de Buckingham, Masson-Angers, Thurso, Papineauville, St-André Avelin et Maniwaki, le temps officiel pour déterminer le début de la partie est le cadran du chronométreur. Le chronométreur de ces associations est responsable d'avertir les entraîneurs-chef de chaque équipe du temps qui reste à jouer spécialement dans les trois (3) dernières minutes de chaque période. La Ligue recommande aux équipes qui jouent leur partie dans ces arénas de bien vouloir mettre s'il y a de la place un bénévole aux bancs des punitions pour qu'il puisse vérifier avec le chronométreur le temps qu'il reste à jouer pour qu'il puisse avertir son entraîneur-chef.

2.07 Remise de parties

Aucune partie ne peut être remise et/ou reprise après le 1 février de la saison en cours incluant durant les séries éliminatoires.

2.08 Nombre alloué de reprise de matchs

Un maximum de trois (3) matchs recédulés est alloué par équipe ainsi qu'un (1) tournoi protégé. Les demandes de tournoi devront se faire et être enregistrées au bureau de la Ligue (Directeur des catégories) au plus tard le 15 décembre de l'année en cours.

CHAPITRE III : LES JOUTES HORS-CONCOURS ET LES TOURNOIS

3.01 Feuilles de pointage et DIR 3

Pour toutes les joutes hors-concours et les tournois, les gérants des équipes auront la responsabilité de faire parvenir une photocopie des feuilles de pointage et la DIR 3 au coordonnateur du Comité de Discipline de la Ligue dans les 5 jours suivant la date de la dernière joute jouée du tournoi ou de la joute hors-concours.

3.02 Sanction pour le règlement 3.01

Une amende de 25\$ et/ou une suspension à l'entraîneur chef seront imposées à toute équipe fautive au règlement 3.01.

CHAPITRE IV : LES PROTETS ET LA DISCIPLINE

4.01 Durant les séries éliminatoires

Lors des séries éliminatoires, la décision du Comité de Discipline est finale et sans appel.

CHAPITRE V : FEUILLES DE MATCHS ET DIR 1

5.01 Feuilles de matchs

Toutes les feuilles de matchs seront envoyées par courrier au coordonnateur du Comité de Discipline par l'équipe receveur (gérant) (sauf lorsqu'il y a des punitions majeures) dans un délai maximum de 48 heures suivant le match durant la saison régulière. Advenant des suspensions, une photocopie de la feuille rose sera envoyée par l'équipe receveur dans un délai maximum de 48 heures. Pour les séries éliminatoires, les feuilles de match devront être retournées immédiatement après le match. De plus advenant que celle-ci n'est pas reçue par le coordonnateur du Comité de Discipline, l'équipe sera avisée suite à un période de 10 jours de faire parvenir la feuille de match ou copie de la feuille rose et l'équipe aura une autre période de 10 jours pour faire parvenir la feuille manquante. A défaut de s'y confirmer, l'entraîneur chef sera suspendu par le président du Comité de Discipline jusqu'à ce que la feuille manquante ou photo-copie de la feuille rose soit reçue par le coordonnateur du Comité de Discipline.

Sanction : A défaut d'observer ce règlement, les équipes fautives se verront imposer une amende de dix dollars (10\$) et/ou une suspension à l'entraîneur chef à chaque occasion et à la troisième offense, elles se verront convoquées au Comité de Discipline de la Ligue. Suite à l'avis du coordonnateur du Comité de Discipline, si la feuille de match ou copie de la rose n'est pas reçue dans une période de 10 jours, l'entraîneur chef sera suspendu jusqu'à ce que la Ligue reçoive la feuille.

5,02 Directive 1

L'équipe qui reçoit doit envoyer le résultat de tous les pointages de joutes par courriel ou fac-similé (DIR 1) la journée même au directeur des catégories de la Ligue. Il incombe à l'arbitre en chef de faire parvenir les feuilles de match lorsqu'il y a eu des punitions majeures.

Sanction : A défaut d'observer ce règlement, les équipes fautives se verront imposer une amende de vingt-cinq dollars (25\$) et/ou une suspension à l'entraîneur chef à chaque occasion et à la troisième offense, elles se verront convoquées au Comité de Discipline de la Ligue

5.03 Remise de la feuille de pointage

- a) L'équipe qui reçoit devra remettre à l'équipe qui visite la feuille de pointage au moins trente (30) minutes avant le début de la joute;
- b) La feuille de joute complétée par l'équipe visiteuse devra être retournée à l'équipe qui reçoit au moins (20) minutes avant le début de la joute pour ensuite être acheminée au marqueur au moins (10) minutes avant la partie;
- c) La liste des joueurs apparaîtra sur la feuille de joute en ordre ascendant selon les numéros de leur chandail, les gardiens de but étant inscrits dans la case appropriée au début de la liste et les joueurs à l'essai identifiés selon les règlements de HQ. Cette responsabilité incombe à chaque équipe qui inscrit ses joueurs; et
- d) La responsabilité de s'assurer que toute l'information requise (numéro de partie, date, nom de la Ligue, nom des équipes, catégorie, etc.) est inscrite sur les feuilles de joute incombe à l'équipe qui reçoit.
Sanction : Une amende de 10\$ sera imposée et/ou une suspension à l'entraîneur chef de l'équipe qui reçoit si ces informations sont manquantes.

CHAPITRE VI : NUMÉROS DE CHANDAILS

6.01 Numéros sur le chandail

L'entraîneur aura la responsabilité de voir à ce que le numéro de chandail à un joueur soit le même numéro pour toute la saison. Si, par malchance un joueur devait changer de numéro pour une partie, l'équipe devra l'indiquer sur la feuille de pointage et voir à ce que le marqueur en fasse autant de la manière suivante :

Exemple : le n° 10 Jean Temblay pour le n° 15

Si le changement est permanent, la Ligue devra en être avisée immédiatement.

6.02 Sanction

Faute d'observer ce règlement, à la deuxième offense et autres, l'équipe fautive se verra imposer une amende de 10\$ et/ou une suspension à l'entraîneur chef à chaque occasion.

6.03 Changement de numéro

Aucune équipe n'a le droit d'interchanger les numéros des chandails avant et durant la joute. Une équipe fautive perdra la joute 1 à 0, une amende de 100\$ lui sera imposée et l'entraîneur en chef sera convoqué par le Comité de Discipline.

LIGUE DE DÉVELOPPEMENT OUTAOUAIS

3 - RÈGLEMENTS SÉRIES ÉLIMINATOIRES

SAISON 2006-2007

1. Participation aux séries.

Toutes les équipes enregistrées de la Ligue de Développement (LDO) participent aux séries.

2. Durée des séries.

Les séries débuteront environ 3 jours après la fin de saison régulière et devront prendre fin environ 15 jours avant le début des championnats Provinciaux.

3. Format des séries

Demi-finale

Le format des demi-finales des séries consistera à un round robin simple ou un double round robin selon le nombre d'équipes de la catégorie.

Finale

Les deux équipes ayant accumulé le plus de point lors de la demi-finale se disputeront la finale qui sera un trois de cinq, sauf lorsqu'il y a deux divisions, ce sera l'équipe ayant accumulé le plus de point de chaque division (A et B) qui ira en finale. Lorsqu'il y a seulement deux équipes dans une catégorie, il n'y aura pas de semi-finale; et la finale sera un quatre de sept. L'équipe ayant terminé au rang le plus élevé durant la saison sera l'équipe qui reçoit en premier selon la disponibilité de la glace.

4. Déroulement des séries.

Nombre d'équipes : 2

- Finale - 4 de 7

Nombre d'équipes : 3 et 4

- Demi-finale - Double round robin, deux joutes contre chaque équipe; et
- Finale - 3 de 5 (les deux équipes avec le meilleur cumulatif);

Nombre d'équipes : 5

- Demi-finale - Double round robin, deux joutes contre chaque équipe;
- Finale – 3 de 5 (les deux équipes avec le meilleur cumulatif);

Nombre d'équipe : 6

- Demi-finale – Round robin, une partie contre chaque équipe : et
- Finale - 3 de 5 (les deux équipes avec le meilleur cumulatif);

Nombre d'équipes ; 7

- Demi-finale – Round robin, une partie contre chaque équipe ; et
- Finale 3 de 5 (les deux équipes avec le meilleur cumulatif);

Nombre d'équipe : 8

- Demi-finale – Round robin, une partie contre chaque équipe ; et
- Finale - 3 de 5 (les deux équipes avec le meilleur cumulatif);

Nombre d'équipes : 9

- Demi-finale - Round robin, une partie contre chaque équipe.
- Finale – 3 de 5 (les deux équipes avec le meilleur cumulatif); et

Nombre d'équipes : 10 et plus

- Général : Les équipes sont divisées en deux divisions selon le classement de l'année. Les équipes ayant un rang pair vont dans la division A et les équipes ayant un rang impair vont dans la division B.
- Demi-finale – Round robin simple dans chacune des divisions (A et B), une partie contre chaque équipe dans sa division; et
- Finale - 3 de 5 (l'équipe ayant le meilleur cumulatif de la division A rencontre l'équipe ayant le meilleur cumulatif de la division B).

5. Comptabilisation des points.

- a. Pour les demi-finales (round –robin), deux points (2) sont accordés pour une victoire, un (1) point pour une joute nulle, zéro (0) point pour une défaite et un (1) seul point pour les équipes qui ont gardé leur point Franc Jeu et de comportement;
- b. Pour les finales 3 de 5, deux points (2) sont accordés pour une victoire, zéro (0) point pour une défaite et zéro (0) point pour le point Franc jeu/comportement.

6. Réglementation de surtemps

a. Matchs des semi-finales (round robin).

Il n'y aura pas de surtemps durant les matchs des semis-finales.

b. Matchs des finales (3 de 5 ou de 4 de 7).

Lors d'un match de finales, après que Franc-jeu a été appliqué, en cas d'égalité après les trois périodes de jeu réglementaire, il y aura périodes de surtemps selon le mode suivant :

- i. Il y aura un maximum de deux (2) périodes supplémentaires de

dix (10) minutes à temps arrêté avec alignement de quatre (4) joueurs par équipe (plus un gardien de but) sauf en cas de punition (conformément aux règles de jeu), le premier but marqué met fin au match.

- ii. Après ces périodes de surtemps de dix (10) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade tel que stipulé à l'article 8.6.2 du livre de règlements administratifs de HQ.

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

Les équipes changent d'extrémité après chaque période supplémentaire.

7. Formule franc-jeu.

- a. La formule Franc Jeu s'applique durant les séries éliminatoires;
- b. Il n'y aura qu'un seul point Franc Jeu. Aussitôt qu'un arbitre appellera une punition de banc à un officiel d'une équipe en raison de son comportement, entraînant une punition d'extrême inconduite, grossière inconduite et punition de match codes (D61, D62, D66, D70, E84, E85 et C# dans les dernières 10 minutes **ou** que l'équipe a reçu plus que le nombre de minutes de punitions énuméré ci-dessous, le point de comportement sera automatiquement perdu par l'équipe.
Atome : 10 minutes de punitions
Pee wee : 12 minutes de punitions
Bantam : 16 minutes punitions
Midget : 20 minutes de punitions

8. Initiative franc-jeu.

- a. A tous les matchs, les officiels doivent s'approcher de chacun des bancs afin de rencontrer et serrer la main aux entraîneurs. Cette procédure devra se faire avant la fin de la période d'échauffement. De plus, au cours de la dernière minute de la période d'échauffement, le capitaine de chacune des équipes se présentera au demi-cercle de l'arbitre afin de serrer la main aux officiels et au capitaine de l'équipe adverse.
- b. Pour chacun des matchs, il y aura une poignée de main entre les joueurs et entraîneurs des deux équipes APRÈS les matchs. Dès la fin du match, l'arbitre établira un contact visuel avec les entraîneurs de chacune des

équipes pour initier la démarche.

9. Départage d'égalité

S'il y a égalité entre deux équipes dans leur cumulatif final lors d'un round robin, l'article 8.7 du livre des règlements de Hockey Québec s'applique.

10. Durée des matchs.

- a. Le temps régulier des matchs sera tel qu'en saison régulière : Atome et Pee wee : matchs 60 minutes, périodes 12 minutes et Bantam et Midget : matchs 80 minutes et périodes 15 minutes. **Cependant, la 3^e période sera jouée au complet;**
- b. Les 3 minutes de réchauffement font partie du 60 ou 80 minutes du temps continu qui débute à l'heure inscrit sur l'horaire. Deux minutes après le début du réchauffement, le chronométreur devra sonner pour avertir les équipes de se préparer pour le début réel de la partie, et
- c. Les périodes supplémentaires, lorsque requises, seront d'une durée de dix (10) minutes à temps arrêté.

11. Différence de six (6) buts.

Il n'y aura donc pas de temps continu à moins qu'une équipe ait une avance de six (6) buts sur son adversaire. A ce moment-là seulement, le temps arrêté deviendra continu, et ce jusqu'à la fin du match (punition incluse). Ceci s'applique nonobstant que la différence de but soit modifiée par la suite.

12. Les bancs des joueurs

Lorsqu'il y a un manque d'espace sur le banc des joueurs, en aucun temps, le gardien de but substitut ne peut prendre place au banc des punitions. Selon la disposition du banc des joueurs, il est suggéré de placer une chaise à l'extrémité du banc des joueurs, à l'opposé du banc des punitions.

13. Protêt.

Aucun protêt ne sera accepté pendant les séries éliminatoires.

14. Les bâtons.

Aucune demande de mesurage de bâton ne sera acceptée lors des séries éliminatoires.

15. Temps d'arrêt.

Un temps d'arrêt sera permis pour chaque équipe seulement durant les séries finales (3 de 5) ou (4 de 7) des séries éliminatoires.

16. Réfection de la glace.

La surface glacée ne sera faite en aucun temps durant un match des séries éliminatoires.

17. Tournoi.

Aucun tournoi ne sera accepté pendant les séries à l'exception d'une demande préautorisé avant le 15 décembre de l'année en cours. Le directeur des catégories évaluera chaque demande.

18. Championnat Provinciaux.

L'équipe gagnante des séries va automatiquement aux Championnats Provinciaux. Advenant qu'une seconde équipe est requise selon les besoins de H.Q., l'équipe finaliste participera aux Championnats Provinciaux

19. Modification/ajouts.

Il peut y avoir des MODIFICATIONS ET/OU DES AJOUTS aux règlements au cours de la saison.