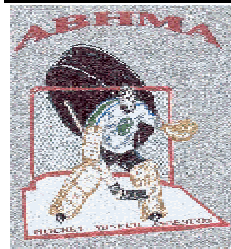


LIGUE DE HOCKEY JUNIOR « A »
RENO SPORT www.juniorarenosport.ca



SPORT PLEIN AIR

RÈGLEMENTS DE JEU Oct 09



ASSOCIATION DE HOCKEY MINEUR



Règlements de jeu

Équipe

Chapitre 1

Alignement d'équipe

- 1.1 Une équipe doit se présenter à chaque joute avec un minimum de huit (8) joueurs en uniforme plus un gardien de but et ce, au début de la joute. (H.Q.)
- 1.2 Chaque équipe peut compter dix-neuf (19) joueurs maximum en uniforme, soit dix-sept (17) joueurs et deux (2) gardiens de but. Pour les joutes hors-concours pré-saison, le nombre peut être de vingt (20) joueurs, dix-sept (17) joueurs et trois (3) gardiens de but. (H.Q.)
- 1.3 Une équipe qui ne se présente pas à une joute cédulée pour quelques raisons que ce soit (sauf raison majeure approuvée par la Ligue) ou qui ne respecte pas le règlement de Hockey Québec perdra cette joute par défaut.

Chapitre 2

Affiliation

- 2.1 Toutes les équipes peuvent signer un maximum de dix-neuf (19) joueurs affiliés. Dans la division Junior, une équipe peut aligner un maximum de six (6) joueurs affiliés pour un essai durant une même joute.
- 2.2 Le nombre de joutes d'essais pour un joueur affilié est illimité jusqu'au 10 janvier. Après cette date le nombre de joutes d'essais est de cinq (5). À sa sixième (6) joute comme joueur affilié, après le 10 janvier le joueur est considéré comme un joueur gradué.

Note importante :

Après le 10 janvier, avant de jouer sa sixième joute, l'équipe doit informer le vice-président administration de la Ligue, du nom du joueur et avoir le consentement écrit de l'association du joueur concerné avant de le faire évoluer.

- 2.3 Dans les tournois et les championnats, aucune joute ne sera considérée comme une joute d'essai pour les joueurs affiliés. Toutefois, les joutes de séries éliminatoires de la Ligue compteront comme des joutes d'essais.

- 2.4 En tout temps, une équipe doit obtenir la permission de l'équipe de son joueur affilié avant de le faire évoluer.

Chapitre 3

Chandails

- 3.1 L'équipe qui reçoit devra s'assurer d'endosser son chandail de couleur différente à celui de l'équipe visiteuse. À défaut de pouvoir le faire, elle devra fournir un chandail différent à l'équipe visiteuse au cas où cette dernière n'en posséderait pas d'autres.
- 3.2 Le numéro de chandail attribué à un joueur doit être utilisé par le même joueur durant toute la saison. Cependant, dans le cas d'une libération d'un joueur, ce numéro pourra être attribué à un nouveau joueur.

Chapitre 4

Formulaires de Hockey Québec

- 4.1 Le gouverneur a la responsabilité de faire parvenir les formulaires suivants au vice-président administration de la Ligue :
- 1- Une liste des joueurs et la date de naissance des joueurs
 - 2- Un fiche d'inscription de tournoi
 - 3- Une formule d'enregistrement des membres de l'équipe
(Formulaire fournit par Hockey Québec)
- 4.2 Chaque équipe doit posséder en tout temps son cartable et doit le présenter sur demande ou après une joute. La demande peut être faite par l'équipe adverse ou par un membre du Conseil d'administration.

Chapitre 5

Enregistrement de joueur

- 5.1 Le nombre de joueurs ayant signés une fiche de joueurs devra être d'au moins douze (12) joueurs soit onze (11) joueurs et un gardien de but avant la première joute de l'équipe.
- 5.2 Nous ne pouvons pas aligner plus de quatre (4) joueurs et gardiens de 21 ans dans une partie. Cependant, ces joueurs doivent avoir joué dans cette même ligue au cours de la saison précédente.

- 5.3 Chaque équipe doit avoir un minimum de trois (3) joueurs de 18 ans sur sa feuille d'enregistrement d'équipe.
- 5.4 Un joueur doit avoir signé une fiche d'inscription et être inscrit sur un formulaire d'enregistrement de Hockey Québec avant de jouer sa première joute de la saison régulière.
- 5.5 Une équipe peut signer un même joueur au maximum deux (2) fois dans la même saison. Toutefois, durant la même saison, un (1) joueur ne peut être libéré plus d'une (1) fois par la même équipe. L'équipe doit cependant respecter la procédure au règlement.

Chapitre 6

Joueur extérieur

- 6.1 Toute équipe qui désire faire évoluer un joueur de l'extérieur dans son organisation, devra démontrer qu'elle a épuisé tout le bassin de joueurs potentiels de son association, inscriptions de la saison précédente à l'appuie.
- 6.2 Concernant les gardiens de but hors territoire, une demande devra être acheminée à la Ligue pour approbation à la condition que l'équipe demanderesse ait épuisé sa banque de gardien de but au sein de son association. Après enquête, le Comité exécutif de la Ligue pourra prendre une décision sur la dite demande et elle sera soumise au Conseil d'administration pour approbation.
- 6.3 En tout temps, avant que les joueurs et les gardiens de but extérieurs puissent évoluer avec leur nouvelle équipe, ils devront avoir obtenu leur libération en bonne et dû forme de l'organisation de qui ils relèvent. Le maximum de joueur extérieur par équipe est de deux (2).

Chapitre 7

Approbation de joueur

- 7.1 Aucun joueur ne peut jouer sans qu'il soit approuvé.
- 7.2 Toutes les fiches d'inscription des joueurs réguliers ou affiliés doivent être approuvées par le vice-président administration de la Ligue avant la première joute jouée du joueur.
- 7.3 Aucune approbation de fiches ne sera faite par téléphone en début de saison.

- 7.4 La personne prendra rendez-vous avec le vice-président administration de la Ligue. Elle apportera tous les documents nécessaires pour l'approbation par le vice-président administration. Le vice-président administration de la Ligue fera l'approbation et remettra le cartable seulement lorsqu'il sera conforme.
- 7.5 Tout joueur ou gardien ayant été repêché par le Junior Majeur devra, avant de pouvoir être admis à notre Ligue, avoir passé par les niveaux inférieurs tels que le Junior AAA et Junior AA. Il devra avoir été libéré de ces niveaux et nous fournir une preuve de cet effet. Un joueur n'ayant pas été libéré par les niveaux supérieurs pourrait jouer dans notre Ligue comme gardien. Ainsi, un gardien pourrait évoluer comme joueur.
- 7.6 Tout joueur ou gardien ayant évolué au niveau Midget AAA ou au Junior AAA la saison précédente devra se présenter au niveau Junior AA et avoir été libéré de ce niveau, preuve à l'appui, avant d'être admissible à notre ligue.

Note importante :

Si vous n'avez pas tous les documents requis lorsque vous vous présenterez au vice-président administration, il refusera d'approuver la fiche du joueur et le joueur et ce dernier ne pourra pas jouer avant l'approbation du vice-président de la Ligue.

Chapitre 8

Joueurs affiliés

- 8.1 Un joueur affilié doit signer la fiche de joueur affilié avant de participer à sa première joute.
- 8.2 Si une équipe devait signer un nouveau joueur pour lui permettre de jouer la joute du jour même, la procédure suivante s'applique :
- 1- L'équipe doit aviser le vice-président administration par téléphone en donnant le nom du joueur et son numéro d'organisation et de joueur affilié.
 - 2- L'équipe devra faire parvenir au vice-président administration, dans les quarante-huit (48) heures, la fiche du joueur pour approbation.

Sanction : perte de la joute

Chapitre 9

L'entraîneur

Responsabilité

- 9.1 L'entraîneur est responsable de son équipe en tout temps.
- 9.2 Tout entraîneur signant un contrat d'entraîneur devra être accrédité avant le 31 décembre faute de quoi l'entraîneur est suspendu pour le reste de la saison (nouvel entraîneur).
- 9.3 Pour être éligible à entraîner une équipe de la division Junior A, l'entraîneur doit être accrédité du niveau « Entraîneur 0A » ou récréation tel que le stipule la réglementation de Hockey Québec.
- 9.4 La preuve de certification de l'entraîneur devra être reçue au vice-président administration de la Ligue au plus tard le trente et un (31) décembre de la saison en cours.
- 9.5 Chaque équipe doit obligatoirement avoir un entraîneur ou un entraîneur-adjoint accrédité.
- 9.6 Avant chaque joute, l'entraîneur de la joute doit signer la feuille de pointage.
- 9.7 Les responsables d'une équipe doivent répondre de l'éligibilité de leurs joueurs, même s'il est prouvé qu'ils étaient en bonne foi.

Note importante :

Toute équipe qui aligne un joueur inéligible ou utilise les services d'une personne inéligible perd automatiquement la joute.

Chapitre 10

Application Franc-jeu

- 10.1 Le Franc-jeu sera appliqué lors des parties tel que décrit dans le guide de Franc-jeu de Hockey Québec .
 - 1) Une équipe se verra accordé un point franc-jeu à chaque partie.
 - 2) Perte de point franc-jeu si plus de vingt-deux (22) minutes de punitions (écritures sur la feuille de match)

Chapitre 11

Chronométrateur et arbitres

- 11.1 Il est de la responsabilité de l'équipe qui reçoit de fournir un chronométrateur-marqueur et trois arbitres pour les joutes.
- 11.2 Le chronométrateur devra être neutre en tout temps quand il annonce les données de chacune des équipes en présence.

Chapitre 12

Surfaceuse

- 12.1 Personne, incluant les arbitres n'a le droit d'embarquer sur la patinoire avant le départ de la surfaceuse et que les portes soient fermées.

Chapitre 13

Déroulement des joutes

Réchauffement

- 13.1 Le minutage de la période de réchauffement de trois (3) minutes débutera dès l'entrée des arbitres de la joute sur la patinoire.
- 13.2 Afin d'activer le déroulement des joutes et d'utiliser le maximum de temps de glace allouée, les joutes débuteront à la fin de la période de réchauffement. Les deux (2) équipes doivent être prêtes à commencer la joute au signal de l'arbitre.
- 13.3 Aucune équipe ne peut se présenter sur la patinoire avant qu'un arbitre n'y soit présent.
- 13.4 À défaut pour l'équipe fautive de ne pas se respecter ces règles de jeu, elle aura une (1) punition mineure de deux (2) minutes de banc pour avoir retardé la joute.

Chapitre 14

Début et fin d'une joute

- 14.1 Après la joute, les deux (2) équipes doivent se rendre à leur filet respectif et se présenter au centre de la patinoire pour la poignée de mains obligatoire par Hockey Québec.

Chapitre 15

Durée des joutes

- 15.1 Un délai de quinze (15) minutes sera alloué aux équipes qui, pour une raison majeure, seront en retard à une joute de la cédule régulière et/ou des séries éliminatoires.
- 15.2 Chaque joute sera de trois (3) périodes à temps chronométrées. La période de réchauffement sera de trois (3) minutes chronométrées. Le marqueur met le minutage au cadran.

Première (1^{ère}) période : 15 minutes chronométrées

Deuxième (2^e) période : 15 minutes chronométrées

Troisième (3^e) période : 15 minutes chronométrées

Note Importante : Advenant un retard causé durant la partie il sera accepté que la 3^e Troisième période soit d'une durée de 12 Minutes chronométrées. Cette modification devra par contre être faite avant le début de cette période.

- 15.3 L'arbitre doit permettre un maximum de trente (30) secondes de repos entre la première et deuxième période.
- 15.4 Les équipes devront quitter la glace après la deuxième période afin de permettre de passer la surfaceuse.
- 15.5 Au retour sur la glace, seul les joueurs qui prendront part à la partie pourront être sur la glace, les autres devront immédiatement prendre place sur le banc.
- 15.6 Afin d'empêcher le retardement de la mise au jeu et de permettre une troisième (3^e) période au complet, les deux (2) équipes devront être prêtes à commencer le début de chaque période immédiatement au signal de l'arbitre.
- 15.7 Dans le cas où les préposés de l'aréna arrêteraient la joute avant la fin de la troisième (3^e) période, la joute sera terminée et le résultat (pointage) sera final.
- 15.8 Un temps d'arrêt pourra être accordé a la demande de l'entraîneur durant une joute a chaque équipe.
- 15.9 Seul les gouverneurs présents, après consultation avec l'officiel de la partie pourront ordonner de mettre fin au match.

Chapitre 16

Joutes hors-concours

- 16.1 Aucune joute hors-concours ne peut se jouer avant le 1^{er} septembre.
- 16.2 Toutes les joutes hors-concours doivent être approuvées par le vice-président administration et officiées par des arbitres accrédités de Hockey Québec.
- 16.3 Pour les joutes hors-concours et de pré-saison, les copies blanches et vertes (feuilles de pointage) devront être obligatoirement envoyées au vice-président administration de la Ligue et ce dans les soixante-douze (72) heures.

Chapitre 17

Résultats des joutes

- 17.1 Durant la saison régulière et les séries de fin de saison, le gouverneur de l'équipe locale doit, au plus tard 24h après la fin de chaque joute, faxer au vice-président Hockey, la copie blanche de la feuille de pointage ainsi que l'endos de la feuille verte, s'il y a eu rapport de l'arbitre. Les originaux de ces feuilles devront être remis au vice-président Hockey soit à chaque réunion du conseil d'administration ou au plutôt si possible.

Chapitre 18

Feuille de pointage

- 18.1 Le haut de la feuille de pointage doit être complété adéquatement par l'équipe locale (aréna, date, division, classe, numéro de joute et noms des équipes).
- 18.2 Tous les noms et numéros des joueurs doivent être indiqués sur la feuille de pointage par ordre numérique et ce, après les deux (2) gardiens de but.
- 18.3 Lorsqu'une équipe utilise un joueur affilié, elle devra l'indiquer sur la feuille de pointage dans le bas de l'alignement de l'équipe par les initiales (P.E./J.A.), jusqu'à ce qu'il obtienne le statut de joueur gradué.
- 18.4 Toute personne officiant derrière le banc doit être un membre et son nom doit être inscrit sur la feuille de pointage, à défaut de quoi, l'équipe perdra

la joute s'il y a contestation d'éligibilité qui fait la preuve que la personne était inadmissible.

Note importante :

Un maximum de quatre (4) membres est permis derrière le banc.

Chapitre 19

Distribution des feuilles de pointage

- 19.1 Durand la saison régulière et les séries, la copie blanche et la copie verte devront être remises au vice-président hockey à chaque réunion du Conseil administratif. Les copies roses : une (1) à l'équipe locale et une (1) à l'équipe qui visite. La copie jaune va à l'équipe locale.
- 19.2 L'équipe locale doit remettre la feuille d'alignement complétée avec tous les noms éligibles à la joute au moins quinze (15) minutes avant la joute à l'équipe qui visite et vice-versa.
- 19.3 Le marqueur, en collaboration avec l'arbitre en chef doit indiquer sur la feuille de pointage le nombre de joueurs présents dans chaque équipe au début de la joute et le nombre d'instructeurs.

Chapitre 20

Changements au calendrier des joutes

- 20.1 Si une équipe ne peut jouer une joute à la date prévue au calendrier, il en revient au responsable de cette dernière d'aviser l'autre équipe de son intention d'annuler la joute et de trouver une glace de remplacement. Toutefois, les joutes de saison régulière doivent être reprises avant la dernière partie cédulée au calendrier de saison régulière de la Ligue. L'avis doit parvenir à l'autre équipe dans un délai minimal de 72 heures avant le début de la joute en cause.
- 20.2 Aucune joute ne sera annulée pour raison de joutes hors-concours et toute équipe prise en défaut risquera que des sanctions soient prises contre elle par le comité de discipline de la Ligue si cette équipe ne respecte pas ses obligations envers la Ligue.

Classement

Chapitre 21

Classement final

- 21.1 L'équipe avec le plus grand nombre de points sera classée en première position et toutes les autres équipes suivront selon leur total de points. Les points franc-jeu font partis du calcul.
- 21.2 En cas d'égalité, on appliquera les mêmes règles que Hockey Québec pour déterminer le gagnant.

Chapitre 22

Éliminations

- 22.1 Les modalités du déroulement des séries éliminatoires de la Ligue seront décidées et approuvées par la Conseil d'administration lors d'une réunion régulière et ce, avant le début du calendrier régulier.

Code de discipline

Chapitre 23

Dispositions interprétatives et déclarations

Dans le présent code de discipline, à moins que le contexte n'impose un sens différent, les termes suivants désignent respectivement et seulement ce qui suit.

La Ligue : Chaque fois que le mot « la Ligue » est employé dans ce document, il signifiera :
La Ligue de Hockey Junior A Reno Sports des Bois-Francs

Saison : Chaque fois que le mot « saison » est employé dans de document, il signifiera :
La saison régulière et les séries éliminatoires ou toute autre compétition sanctionnée.

Joueur : Ce mot désigne toute personne ayant dûment rempli et signé une fiche d'identification de joueur. Cette fiche de joueur a la valeur d'un contrat et engage la personne qui l'a signé à respecter les règlements de la Ligue.

Entraîneur : Ce mot désigne toute personne ayant dûment rempli et signé une fiche d'identification d'entraîneur. Cette fiche d'entraîneur a la valeur d'un contrat et engage la personne qui l'a signé à respecter les règlements de la Ligue.

Gouverneur : Ce mot désigne toute personne attachée à l'administration de cette équipe. C'est un membre de la Ligue qui est autorisé par

l'administration de cette équipe à la représenter auprès de la Ligue.

Chapitre 24

Dispositions des déclarations

24.1 Tous les membres de la direction, gouverneurs, entraîneurs, joueurs de chacune des équipes membres de la Ligue sont assujettis aux dispositions du présent code de discipline à moins qu'il ne soit fait mention écrite qu'un ou des articles du présent code n'est applicable qu'à une catégorie de personne.

Chapitre 25

Ignorance

25.1 L'ignorance des dispositions du code de discipline de la Ligue, de l'A.C.H. et de Hockey Québec ou de tout autre règlement ou ordonnance de la Ligue en matière de discipline, constitution ou autre ne peut servir d'excuse aux personnes qui ont commis une infraction à ces dispositions, règlements, ordonnance ou autres.

Chapitre 26

Engagement

Toute organisation membre de la Ligue accepte par le fait même de se conformer aux règlements.

Chapitre 27

Conduite préjudiciable

27.1 Tout membre d'une organisation de la Ligue qui commet un acte préjudiciable, qui pose des gestes, des actions ou des paroles nuisant au bon ordre ou à la discipline de la Ligue ou d'une équipe en particulier peut avoir une sanction, une suspension ou une amende selon la gravité de l'offense.

27.2 Tout membre d'une organisation de la Ligue qui commet un acte, une action, une négligence ou se conduit de façon préjudiciable envers un ou des arbitres, une équipe, une organisation ou la Ligue peut avoir une sanction, une suspension ou une amende selon la gravité de l'offense.

- 27.3 Tout membre d'une organisation de la Ligue qui remplit ses fonctions avec négligence, se comporte de manière à porter atteinte à la bonne réputation de la Ligue, abuse de son autorité pour opprimer un arbitre ou un responsable d'organisation, assaille un spectateur lors d'une joute de la Ligue peut avoir une sanction, une suspension ou une amende selon la gravité de l'offense.
- 27.4 Tout membre d'une organisation de la Ligue qui formule sciemment une plainte non fondée ou fait au moyen de journaux ou autres médias une fausse déclaration visant à s'attaquer à un ou plusieurs membres d'une organisation ou de la Ligue volontairement ou par négligence, fait ou signe toute déclaration fausse ou inexacte en marge de la rédaction d'un rapport ou autre document de la Ligue peut avoir une sanction, une suspension ou une amende selon la gravité de l'offense.
- 27.5 Le comité de discipline est autorisé à infliger l'une ou l'autre ou toutes combinaisons de sanctions mentionnées au présent chapitre.

Chapitre 28

Protêt tel que H.Q.

- 28.1 Aucun protêt concernant le jugement d'un officiel (arbitre, juge de lignes) ne sera jamais pris en considération, la décision de l'officiel à ce sujet est finale
- 28.2 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.
- 28.3 Le protêt n'est recevable que s'il répond à la procédure suivante :
- Ø 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 ne sera 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.
 - Ø Tout protêt en saison régulière et en séries éliminatoires doit être signifié par poste certifiée au Conseil d'administration de la Ligue où l'équipe opère et une copie doit être expédiée par poste certifiée au gérant ou à l'entraîneur ou au président de l'organisation de

l'équipe adverse, dans un délai de quarante-huit (48) heures suivant le match. (Samedi, dimanche et jours fériés exceptés).

- Ø Les montants suivants en argent, en chèque certifié ou par mandat-poste doivent accompagner le protêt :

TOUTES DIVISIONS ET CLASSES	
Saison régulière	100.00 \$
Séries éliminatoires	200.00 \$
Tournois, championnats régionaux/provinciaux	200.00\$

- Ø Les argents seront remis seulement lorsque le requérant ayant logé le protêt obtient une décision en sa faveur.
- Ø Dans les tournois, les festivals et les championnats, la décision du Comité à qui le prêt est référé est irrévocable.
- Ø Dans le cas où une équipe ne donne pas suite à un protêt, sauf pour la raison qu'elle a gagné le match, elle se voit imposer une amende équivalente à la moitié du montant requis pour le dépôt.
- Ø Lors des tournois, des festivals et des championnats régionaux ou provinciaux, tout protêt doit être signifié au plus tard une (1) heure après la fin du match concerné au registraire ou officiel de l'évènement où s'est joué le match et être accompagné d'un dépôt en argent au montant de deux cent dollars (200.00\$).

Chapitre 29

Procédures d'appel tel que H.Q.

- Un appel d'une décision d'un Comité de discipline doit être fait par écrit par l'une des parties en cause dans un délai de dix jours calendrier de la réception de la décision du Comité.
- Il doit être envoyé par la poste ou remis en personne au siège social de l'instance appropriée, régionale ou provinciale.
- Il doit être accompagné d'une somme d'argent non remboursable payée par chèque visé, mandat poste, carte de crédit (au provincial seulement) ou en argent comptant.

150\$ au niveau régional (libellé au nom de la région concernée, s'il y a lieu)

300\$ au niveau provincial (libellé au nom de Hockey Québec, s'il y a lieu)

600\$ au Conseil d'administration de Hockey Québec (libellé au nom de Hockey Québec, s'il y a lieu)

- Tout appel doit comprendre :
 - Une copie de la décision rendue par le Comité de première instance.
 - Une présentation des motifs d'appel et des documents et pièces à l'appui.
 - Une liste des témoins (nom, fonction et coordonnées) à être entendus (s'il y a lieu).
- Le défaut de fournir les documents, renseignements et droits requis dans les délais prescrits entraîne le rejet automatique d'une demande d'appel. L'estampille de la poste sert de preuve de date aux fins de respect des délais prescrits (s'il y a lieu).
- Le comité de première instance doit transmettre au comité d'appel, le dossier complet du cas.

Chapitre 30

Discipline

- 30.1 Le code de discipline de Hockey Québec s'applique pour toutes les joutes.
- 30.2 Toute suspension imposée suite à une joute, incluant les joutes hors-concours et pré-saison et joute d'étoiles, devra être servie lors de joutes de cédule régulière de l'équipe du membre et/ou des séries éliminatoires et/ou tournois et/ou championnats régionaux.
- 30.3 Un joueur suspendu ne peut participer à une joute hors-concours, exception faite des joutes pré-saison.
- 30.4 Un joueur affilié ne peut utiliser son privilège d'affiliation pour purger sa suspension.
- 30.5 Tout membre n'ayant pas complété sa suspension avant la fin de la saison devra compléter sa suspension au début de la prochaine saison jouée.
- 30.6 Le membre doit purger le nombre de joute (s) indiqué (s) et une fois le ou les joutes purgées, le membre peut reprendre ses activités avec son équipe.
- 30.7 Le Comité de discipline de la Ligue, à sa discrétion, peut convoquer le membre par la suite, avec possibilité de sanction additionnelle.

- 30.8 Tout joueur convoqué devant le Comité de discipline doit être accompagné d'un membre de l'équipe (gouverneur/entraîneur).
- 30.9 Après enquête, une sanction sera imposée à toute équipe dont un membre suspendu ou expulsé de la joute qui, de près ou de loin, intervient durant le déroulement d'une joute soit : dans le corridor de l'aréna, dans la chambre des joueurs, dans les gradins ou près de la bande.
- 30.10 La discipline de l'équipe appartient à l'entraîneur en tout temps.

**Tel que ratifié et révisé lors de l'assemblée
générale annuelle tenue le 25 avril 2006.
1^{ière} révision 8 mai 07
2^{ième} révision 24 Octobre 09**

TABLE DES MATIÈRES

Règlements de jeu	1
Équipe	1
Chapitre 1	1
Alignement d'équipe.....	1
Chapitre 2	1
Affiliation.....	1
Chapitre 3	2
Chandails	2
Chapitre 4	2
Formulaires de Hockey Québec.....	2
Chapitre 5	2
Enregistrement de joueur.....	2
Chapitre 6	3
Joueur extérieur	3
Chapitre 7	3
Approbation de joueur.....	3
Chapitre 8	4
Joueurs affiliés	4
Chapitre 9	5
L'entraîneur	5
Responsabilité.....	5
Chapitre 10	5
Application Franc-jeu	5
Chapitre 11	6
Chronométrateur et arbitres	6
Chapitre 12	6
Surfaceuse	6
Chapitre 13	6
Déroulement des joutes	6
Réchauffement.....	6
Chapitre 14	6
Début et fin d'une joute	6
Chapitre 15	7
Durée des joutes	7
Chapitre 16	8
Joutes hors-concours.....	8
Chapitre 17	8
Résultats des joutes.....	8
Chapitre 18	8
Feuille de pointage.....	8
Chapitre 19	9

Distribution des feuilles de pointage	9
Chapitre 20	9
Changements au calendrier des joutes.....	9
Classement	9
Chapitre 21	9
Classement final.....	9
Chapitre 22	10
Éliminations	10
Code de discipline	10
Chapitre 23	10
Dispositions interprétatives et déclarations.....	10
Chapitre 24	11
Dispositions des déclarations.....	11
Chapitre 25	11
Ignorance	11
Chapitre 26	11
Engagement	11
Chapitre 27	11
Conduite préjudiciable.....	11
Chapitre 28	12
Protêt tel que H.Q. 7.4	12
Chapitre 29	13
Procédures d'appel tel que H.Q. 11.6	13
Chapitre 30	14
Discipline	14