



Règlements administratifs

1.1 RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS

Les règlements et les règles de fonctionnement de Hockey Canada, de Hockey Québec et de Hockey Québec-Chaudière-Appalaches s'appliquent à la Ligue de Hockey Québec – Chaudière-Appalaches à l'exception des règlements plus spécifiques apparaissant aux présentes et applicables, selon le cas, aux classes AA et BB ou à l'une ou l'autre de ces classes, lorsque précisément déterminées. La Ligue Hockey « Québec - Chaudière-Appalaches » est sous l'unique responsabilité légale de Hockey Québec Chaudière-Appalaches.

2. CLASSIFICATION, TERRITOIRE, CHANDAILS ET COULEURS DES ÉQUIPES

2.1 CLASSIFICATION

La classification des équipes est effectuée en fonction des tableaux de classification fournie par H.Q. ainsi, la Ligue prend comme cadre de référence les données fournies par H.Q.C.A.

2.2 TERRITOIRE DE RECRUTEMENT

Il est de la responsabilité de H.Q.C.A. de déterminer le territoire de recrutement de chaque franchise.

2.3 CHANDAILS DES ÉQUIPES ET NUMÉROS DES JOUEURS

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

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

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

3. CALENDRIER DES MATCHS

3.1 NOMBRE DE PARTIES ET MODALITÉS DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES

Atome et Junior : 24 parties Pee-Wee, Bantam, Midget : 26 parties ;

Ou tout autre nombre de matchs décidé d'un commun accord entre les membres du comité exécutif. Une matrice par division doit être déposée au comité exécutif pour approbation.

Les modalités des séries éliminatoires et qualifications au Tournoi International Pee-Wee de Québec seront déterminées avant le montage du calendrier final.

3.2 DISPONIBILITÉ DES HEURES DE GLACE

Chacune des franchises doit fournir, au plus tard le 10 septembre de chaque année, les heures de glace disponibles pour la saison.

3.3 INTERDICTION DE PRÉSENTER DES PARTIES

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

3.4 COÛTS INHÉRENTS AUX CHANGEMENTS AU CALENDRIER

Tout changement au calendrier régulier dû à l'ajout ou à l'abandon d'une équipe entraîne des frais de trois cents dollars (300 \$) qui sont défrayés par la franchise fautive.

4. DÉROULEMENT DES PARTIES

4.1 DURÉE DES PÉRIODES DE JEU

La glace doit être resurfacée avant chaque partie.

Il y a une période d'échauffement de trois (3) minutes avant le début de chaque partie. En aucun temps, le temps d'un programme simple ne peut excéder 1 heure 20 minutes incluant l'échauffement et la période de la période de repos entre la 2^e période et la 3^e.

Le temps d'échauffement débute à l'heure exacte à laquelle est cédulée le début de la partie, indépendamment que les équipes soient ou non sur la glace.

La période de repos entre la première et la deuxième période est de 1 minute et le temps est affiché au tableau indicateur de l'aréna.

Les deux équipes changent de côté de patinoire et le match reprend.

Entre la deuxième et la troisième période, la période de repos est de 1 minute et le temps est affiché au tableau indicateur de l'aréna.

Atome à Midget :

- Partie de 1 heure 20 minutes ;
- Réchauffement de 3 minutes ;
- 2 périodes de 15 minutes chronométrées ;
- 3^e période : La durée de la 3^e période est chronométrée et le temps de jeu est déterminé en fonction du temps disponible alloué pour la glace et selon le principe suivant :

L'officiel du match, après avoir vérifié le temps alloué pour la partie, détermine la durée de la 3^e période de la façon suivante :

Règlements Administratifs Ligue H.Q.C.A. - 2018-09-28

- ▣ (Temps disponible / 2) + 5 minutes = durée de la 3^e période ;
 - ▣ Ce temps doit être indiqué sur la feuille de pointage ;
 - ▣ Malgré ce qui précède, la partie prend fin au moment où le temps alloué est atteint.
 - Exemple 1 :
 - ✓ Il est 20h00 et l'heure de glace se termine à 20h30, donc il reste trente (30) minutes disponibles ;
 - ✓ 30 minutes divisées par 2 = 15 minutes ;
 - ✓ 15 minutes + 5 minutes = 20 minutes ;
 - ✓ a 3^e période sera de 20 minutes chronométrées
 - Exemple 2 :
 - ✓ Il est 20h10 et l'heure de glace se termine à 20h30, donc il reste vingt (20) minutes disponibles ;
 - ✓ 20 minutes divisées par 2 = 10 minutes ;
 - ✓ 10 minutes + 5 minutes = 15 minutes ;
 - ✓ La 3^e période sera de 15 minutes chronométrées.
- Après la 2^e période complétée, le match est considéré joué et valide, quelles que soient les raisons.

Junior

- Réchauffement de 3 minutes;
- 2 périodes de 15 minutes chronométrées;
- 1 période de 20 minutes chronométrées;
- La glace doit être resurfacée entre la 2^e et la 3^e période.

En décembre 2018, une révision sera faite pour vérifier si la durée des parties est trop longue versus le temps de jeux accordé.

PLUS DE 7 BUTS

Si au début ou pendant la 3^e période il y a une différence de 7 buts ou plus, le temps devient continu et demeure continu jusqu'à la fin de la rencontre peu importe le pointage. Les pénalités sont à temps continu également. L'arbitre pourra mettre fin à la partie en tout temps pour les catégories Bantam, Midget et Junior.

4.2 RONDELLES

L'équipe receveur est celle qui fournit les rondelles nécessaires lors des matchs.

4.3 MARQUEURS / CHRONOMÉTREURS

La franchise receveur doit assurer, à ses frais, le service de marquage et chronométrage.

4.4 ANNULATION DE MATCH

Seul le directeur opération de la Ligue ou le directeur opération de H.Q.C.A. peuvent annuler la présentation d'une partie. En cas de force majeure, le responsable de la franchise doit prévenir qui de droit au moins trois (3) heures à l'avance. Advenant l'impossibilité de rejoindre le directeur opération les représentants des franchises concernées peuvent en venir à un accord dans les situations d'urgence seulement.

4.5 REPRISE DE MATCH

Toute partie qui est annulée durant la saison sera reprise avant le début des séries éliminatoires. Le directeur opération peut annuler les matchs à reprendre selon certaines dispositions.

4.6 MATCH HORS-CONCOURS

Une équipe peut prendre part à une ou plusieurs parties hors concours avant la saison, mais doit aviser la ligue en tout temps. Les feuilles de pointage devront être fournies à la ligue au plus tard 48 heures avant le début de la saison régulière.

Une équipe peut prendre part à une ou plusieurs parties hors concours durant la saison pourvu que cela ne nuise pas aux parties régulières. Il faut en aviser la Ligue dans les 24 heures et fournir les feuilles de pointage avant la prochaine partie de la saison régulière.

Les équipes impliquées dans ce genre de parties doivent obligatoirement se soumettre aux règlements de Hockey Québec.

4.7 PÉRIODES SUPPLÉMENTAIRES ET TEMPS D'ARRÊT

Aucune période supplémentaire ni temps d'arrêt ne sont autorisés en saison régulière.

Lors des matchs de tournois de fin de saison - séries éliminatoires, la Ligue applique intégralement la règle des règlements administratifs de Hockey Québec en ce qui concerne les modalités de surtemps et fusillade.

Un temps d'arrêt (30 secondes par équipe par partie) sera permis tout au long du tournoi de fin de saison – séries éliminatoires.

4.8 RETARD

Le retard d'une partie qui est imputable aux officiels, aux conditions climatiques ou de transport et/ou à une condition de force majeure est déduit du temps normalement autorisé pour la partie.

Le résultat de la partie sera considéré comme final si la deuxième période a été complétée.

Si moins de deux périodes ont été complétées, la partie sera reprise en entier, sauf s'il y a un écart de 5 buts et plus lors de l'arrêt de la partie.

Tous les retards qui sont imputables à des bris opérationnels de l'aréna sont la responsabilité de l'aréna en cause.

A : Si la deuxième période est terminée et que le match ne peut se poursuivre, le match est considéré valide et ne sera pas repris.

B : Si la deuxième période n'est pas terminée et que le match ne peut se poursuivre, le match devra être repris en entier. Dans le cas où la reprise du match est impossible à cause de différentes contraintes, la ligue statuera sur le résultat final du match.

C : Lors d'un bris opérationnel de l'aréna ou d'un bris d'équipement d'aréna et que le match peut se poursuivre avec un certain retard, il revient au préposé de l'aréna en accord avec les officiels responsable du match de statuer sur le fait de terminer le match à l'intérieur du temps normalement alloué pour un match (1h20) ou de terminer le match même si ce dernier excède le temps normalement alloué (1h20).

En tournoi de fin de saison ou de séries éliminatoires, il est toujours préférable de terminer le match lorsque qu'il peut y avoir entente avec le responsable de l'aréna et les officiels afin de poursuivre le match au-delà des délais normalement prescrits.

À compter de l'heure cédulée d'une partie, un délai maximum de dix (10) minutes est accordé à une équipe pour se présenter sur la glace

Le temps de délai est retranché du temps total alloué pour la partie. Après le délai, l'équipe fautive perd automatiquement la partie.

4.9 CLASSEMENT ET SYSTÈME DE POINTAGE

Pour toutes les divisions, la méthode utilisée est la méthode Franc-Jeu selon les modalités établies par Hockey Québec.

4.10 DÉPARTAGE D'ÉGALITÉ AU CLASSEMENT

Il est important de savoir que pour chaque tour de départage, l'objectif est de classer la meilleure équipe. Dans le cas où plusieurs équipes sont à égalité, le processus doit être repris du début pour déterminer la deuxième position si nécessaire et ainsi de suite.

S'il y a égalité au classement entre deux (2) ou plusieurs équipes, toutes les équipes à égalité sont assujetties aux points suivants :

La position des équipes qui se qualifient sera déterminée en fonction des critères suivants, dans l'ordre, jusqu'à concurrence du premier critère décisif.

- A. Le plus grand nombre de points.
- B. Le plus grand nombre de victoires.
- C. Le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (victoires).

Le point C du départage d'égalité s'applique seulement lorsque deux équipes sont à égalités. Dans le cas de 3 équipes ou plus à égalité, on passe au point D du départage.

Note 1 : S'applique uniquement si toutes les équipes impliquées ont joué l'une contre l'autre dans une même section pour un tournoi à la ronde.

D. Le meilleur différentiel : total des buts pour, moins le total des buts contre, de tous les matchs.

Note 2 : Si une équipe n'est pas présente pour un match, le nombre de points pour et contre des matchs joués contre elle par les autres équipes ne doit pas être considéré dans le calcul.

E. L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués.

Note 3 : Dans le cas d'une équipe qui ne se présente pas pour un match, tous les matchs joués contre elle par les autres équipes ne doivent pas être considérés.

F. L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu.

G. Par tirage au sort.

4.11 HEURES DES MATCHS

Pour l'Atome et le Pee-Wee les matchs doivent débuter entre 18h00 et 19h30 en semaine (lundi au jeudi).

Pour le Bantam et le Midget les matchs doivent débuter entre 18h00 et 21h00 en semaine (lundi au jeudi).

Les matchs du vendredi ne peuvent commencer avant 18h00, mais jamais plus tard que 21h00 à moins d'une entente entre les franchises.

Le samedi, les matchs ne peuvent commencer avant 9h00, mais jamais plus tard que 21h00 à moins d'une entente entre les franchises.

Le dimanche, les matchs ne peuvent commencer avant 9h00, mais jamais plus tard que 20h00 à moins d'une entente entre les franchises pour l'Atome et le Pee-Wee

Le dimanche, les matchs ne peuvent commencer avant 9h00, mais jamais plus tard que 21h00 à moins d'une entente entre les franchises pour le Bantam et le Midget.

Lors des tournois de fin de saisons, il faut que les 2 équipes soit prêtent 10 mins avant le début de chaque partie, car les parties peuvent être devancées de 10 mins maximum.

4.12 SORTIE DES JOUEURS

L'équipe qui visite sort en premier de la surface glacée. Lorsque les deux équipes sortent par la même porte ou se suivent pour la sortie (vestiaires dans un même couloir), un des arbitres de la partie doit alors suivre l'équipe qui visite et s'assurer que tous les joueurs de cette équipe ont regagné leur vestiaire avant de permettre à l'équipe locale de quitter la surface glacée.

4.13 CONTRÔLE DU TEMPS DU JEU

Le contrôle du temps de jeu dépend de l'arbitre, lequel agit en fonction du temps alloué par les différents responsables d'arénas pour le déroulement de nos parties et en se basant sur les règlements de la Ligue.

4.14 TRANSMISSION DES RÉSULTATS ET DES FEUILLES DE POINTAGE À LA LIGUE

Le responsable de l'équipe locale (gérant ou entraîneur) doit utiliser l'application Spordle pour entrer les résultats et les points franc jeux dans les soixante (60) minutes suivant la fin de la partie. (Application Spordle)

Règlements Administratifs Ligue H.Q.C.A. - 2018-09-28

Une amende de dix (10) dollars pour chaque infraction sera envoyée à la franchise responsable de l'équipe fautive après que l'association ait reçu 2 avertissements

La franchise receveur doit

- Numériser ou télécopier les feuilles de pointage blanches au directeur opération de la Ligue dans les trois (3) jours suivant la partie ;
- Conserver les feuilles de pointage à son établissement durant deux (2) années d'activités.

De plus, dans les séries éliminatoires, les feuilles de match doivent être télécopiées ou numérisées dans les soixante (60) minutes suivant la fin de la partie.

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

- Trois (3) jours de retard : 10,00\$ d'amende
- Cinq (5) jours de retard : 20,00\$ d'amende

Les amendes sont comptabilisées en cours de saison et ajoutées à la facture de l'association de hockey mineur à la fin de la saison.

4.15 ENTRÉES DES DONNÉES FEUILLES DE PARTIE

Un responsable par association devra être nommé comme personne contact pour la ligue.

4.16 RESPONSABILITÉS DES OFFICIELS

Si un des trois (3) officiels majeurs accuse un retard, la partie débute à l'heure cédulée et le système d'arbitrage est celui de deux (2) arbitres jusqu'à l'arrivée du retardataire.

L'arbitre responsable doit obligatoirement vérifier et initialiser l'heure du début et de la fin d'une partie sur la feuille de pointage sous peine de sanction à l'arbitre.

Si une partie se prolonge au-delà du maximum de temps permis par les règlements le directeur général de la ligue se réserve de droit de réviser le résultat de cette partie s'il y a lieu.

Si un officiel mineur accuse un retard, un officiel majeur peut le remplacer et si la franchise hôte ne fournit pas d'officiel mineur durant cette partie, elle doit payer le coût du chronométrateur et des officiels

Il est de la responsabilité de l'officiel responsable de s'assurer que toutes les copies de la feuille de pointage soient très bien lisibles.

Règlements Administratifs Ligue H.Q.C.A. - 2018-09-28

La présence d'un officiel majeur est obligatoire pendant les périodes d'échauffement. Le système à quatre (4) officiels majeurs sera d'office pour tous les matchs des tournois de fin de saison ou séries éliminatoires dans les divisions Midget. La ligue peut demander un système à 4 officiels dans tous les cas où cette dernière le juge nécessaire pour tout autre match de séries ou saison régulière.

Concernant les rapports de partie par l'arbitre, ce rapport doit être reçu par le directeur opération dans les dans les cinq (3) jours ouvrables suivant l'événement.

4.17 . RESPONSABILITÉS DES ENTRAÎNEURS

L'entraîneur doit fournir au marqueur, sur une feuille ou une étiquette ou un collant ou autres que la feuille de pointage, au moins trente minutes avant la partie, sa liste complétée des joueurs en ordre numérique, inscrire son gardien de but partant, mentionner les joueurs à l'essai (J .A. ou P.E) et les joueurs non éligibles pour cette partie.

Les noms des officiels de l'équipe qui seront sur le banc pour cette partie doivent également être inscrits. Le marqueur transcrit lisiblement les noms des joueurs et entraîneurs (gérant, soigneur, préposé) et doit en faire la vérification avec l'entraîneur qui appose sa signature sur la feuille de pointage.

4.18 DÉFAUT DE SE PRÉSENTER OU DE QUITTER

Toute équipe qui refuse de se présenter ou de jouer une partie régulière ou éliminatoire se rend coupable d'une offense très grave.

Cette offense est de 300 \$ la première fois et de 500 \$ la deuxième fois, de plus les frais de glaces, de l'arbitrage et des chronométreurs seront défrayés par la franchise.

Cette franchise doit de plus, déboursier les heures de glace qui étaient requises à l'aréna en question, ainsi que les frais des officiels et celui du transport.

Cependant, les raisons qui peuvent expliquer une telle décision sont soumises au comité exécutif qui prend la décision finale.

4.19 MANQUE DE JOUEURS

Le nombre minimum de joueurs requis pour la tenue d'un match « double lettre » est de 10 joueurs + 1 ou 2 gardiens de but. Dans les divisions Bantam et Midget aucun gardien de but ne peut revêtir l'équipement de joueur afin de rendre l'équipe conforme. Il est prohibé à un gardien de but de niveau Bantam et Midget « double lettre » de participer à un match en tant que joueur. Si une équipe se présente avec un nombre insuffisant de joueurs, la procédure régionale à suivre est la suivante :

Dans toutes les divisions, le match est annulé et la victoire est accordée à l'équipe en règle. Le pointage indiqué sera de 1 à 0 en faveur de l'équipe conforme. Une équipe qui ne se présente pas ou qui n'a pas le nombre minimal de joueurs perd automatiquement la possibilité de gagner des points, incluant le point Franc Jeu. L'équipe qui a un nombre insuffisant de joueurs en début de partie manque au règlement 7.2.1 des règlements administratifs de Hockey Québec. Par le fait même, l'équipe est en défaut et n'a donc aucune possibilité d'obtenir des points au classement. Dans un tel cas, l'équipe est présente, mais manque au règlement 7.2.1. Donc, 0 point au classement.

Règlements Administratifs Ligue H.Q.C.A. - 2018-09-28

Si le match a tout de même lieu par ignorance de l'officiel ou des entraîneurs, la victoire sera accordée à l'équipe conforme au pointage de 1 à 0, mais l'équipe en manque de joueur qui est présente manque au règlement 7.2.1. Donc, 0 point au classement.

Les suspensions écopées pendant ces matchs qui n'auraient pas dû avoir lieu seront maintenues et devront être servies.

Les suspensions servies pendant ces matchs qui n'auraient pas dû avoir lieu seront considérées comme servies en conformité avec l'article 1.5 - D de Hockey Québec.

Les statistiques lors de ces matchs qui n'auraient pas dû avoir lieu ne seront pas compilées et tenues pour compte.

5. DISCIPLINE ET COMITÉ DE DISCIPLINE

5.1 COMITÉ DE DISCIPLINE

Un comité de discipline sera formé d'un minimum de trois (3) individus, un dans le secteur Rive-Nord, un dans le secteur Rive-Sud et un dans le secteur Beauce-Appalaches. Le Comité exécutif nomme et approuve la nomination du président de son comité de discipline. Le président du Comité de discipline dépose au Comité exécutif pour approbation la liste des autres membres.

Un membre du Conseil d'administration d'une organisation, association, ligue ou région ne pourra occuper un poste au sein d'un comité de discipline.

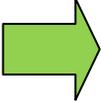
Ils demeurent en fonction jusqu'à l'expiration de leur mandat ou jusqu'à ce qu'ils soient remplacés ou nommés à nouveau. Le quorum à toute réunion du comité de discipline est fixé à trois (3) membres.

5.2 DISCIPLINE ET BARÈMES DE SUSPENSIONS ADDITIONNELLES

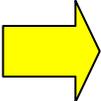
Le comité de discipline se réserve le droit de suspendre tout membre d'une équipe ou d'une franchise qui a, lors d'une partie régulière, éliminatoire ou de tournoi ou de toute autre activité, une conduite répréhensible, antisportive ou dégradante qui peut altérer la réputation de son organisation ou de la LHQCA ou qui constitue un exemple néfaste pour les jeunes.

Seul le représentant de la franchise peut communiquer avec le directeur général de la Ligue. Tout membre d'une franchise doit donc passer par l'entremise de son représentant pour bénéficier des services de la LHQCA.

5.3 BARÈME DE SUSPENSIONS ADDITIONNELLES POUR LES RÉCIDIVISTES



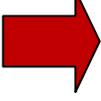
1- À la deuxième pénalité majeure de type C, D et E au cours de la saison, le joueur recevra un avertissement écrit de la Ligue par l'entremise de son gouverneur.



2- À la troisième pénalité majeure de type C, D et E au cours de la saison, le gouverneur accompagné de l'entraîneur-chef doit rencontrer le joueur fautif et remplir le formulaire en annexe. Le joueur reçoit automatiquement 1 match de suspension additionnel aux suspensions prescrites par Hockey Québec, et ce même si ces 2 majeures n'entraînent pas de suspension automatique. Le formulaire signé par les parties en cause doit être transmis à la Ligue **AVANT que le joueur revienne au jeu.**



3- À la quatrième pénalité majeure de type C, D et E au cours de la saison, le joueur écope de 2 matchs de suspensions additionnels en plus des suspensions prescrites par Hockey Québec et le joueur devra comparaître devant le Comité de discipline de la ligue accompagné obligatoirement de son entraîneur-chef et des ses parents s'il le désire.



4- À la cinquième pénalité majeure de type C, D et E au cours de la saison, le joueur est suspendu indéfiniment jusqu'à comparution devant le Comité de discipline et 2 matchs de suspensions sont imposés à l'entraîneur-chef.

Note : Si un joueur écope de plus de 2 pénalités majeures dans un même match et que le délai est trop court pour la Ligue d'intervenir avec les étapes 1, 2 ou 3 ci-haut mentionnées, il revient à l'entraîneur et à la franchise d'appliquer le barème de suspension additionnel pour les récidivistes. Il devient donc très important pour les franchises et les entraîneurs d'expliquer clairement aux joueurs les conséquences de l'accumulation de pénalités majeures au cours de la saison.

Pour fin de compréhension, une pénalité contenant deux codes de pénalités compte pour une seule pénalité majeure. (Ex. : B-40 - D-40). Le code de pénalité C-61 compte pour une pénalité majeure même si cette dernière n'entraîne pas de suspension.

Les pénalités majeures écopées en tournoi et en match hors-concours ne seront pas comptabilisées au titre de ce barème. Les suspensions de barèmes n'ont pas à être servies pendant les tournois qui ne sont pas sous la juridiction de la Ligue Franc Sud.

Le dossier des joueurs sera remis à zéro au début du tournoi de fin de saison sous réserve de purger les suspensions déjà reçues et non servies avant de prendre part au tournoi de fin de saison. Le système de barème de suspension additionnelle pour les récidivistes ne sera plus en vigueur lors de ces tournois de fin de saison. Le dossier du joueur est cependant conservé par le comité de discipline pourra s'en servir à titre de référence si des événements disgracieux surviendraient lors des tournois de fin de saison.

5.4 SUSPENSIONS ADDITIONNELLES

Le comité de discipline se réserve le droit de suspendre tout membre d'une équipe ou d'une franchise qui a, lors d'une partie régulière, éliminatoire ou de tournoi ou de toute autre activité, une conduite répréhensible, antisportive ou dégradante qui peut altérer la réputation de son organisation ou de la LHQCA, ou qui constitue un exemple néfaste pour les jeunes.

6 TOURNOIS

6.1 NOMBRE DE TOURNOIS AUTORISÉS

Le nombre de tournois autorisé est déterminé par le comité exécutif en respect des règles émises par H.Q.C.A.

- a) Trois (3) tournois dont un (1) tournoi avant le 25 décembre et deux (2) tournois après le 24 décembre. Un tournoi équivaut à une fin de semaine. Si vous participez à un tournoi qui évolue sur deux fins de semaine, vous perdez un tournoi.
- b) Pee-Wee : Le Tournoi International de Hockey Pee-Wee de Québec et le Tournoi International de Hockey Pee-Wee de B.S.R. sont considérés dans les trois tournois autorisés. Les règles de sélection des équipes pour le Tournoi International de Hockey Pee-Wee de Québec sont décrites à l'annexe B.

Le tournoi de BSR ou de Québec est obligatoire pour les équipes Pee-Wee, si une équipe ne participe pas au tournoi de BSR ou de Québec, le nombre de tournois de cette équipe sera réduit à deux (2). Aucun autre tournoi ne sera autorisé durant cette période.

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

6.2 DATE LIMITE POUR AVISER LA LIGUE

Le 10 septembre à 23 heures 59 minutes est la date limite pour les franchises et les équipes pour officialiser les dates des tournois à la Ligue.

Un seul responsable par franchise devra fournir la liste des tournois à la Ligue.

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

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

6.3 ÉQUIPE REFUSÉE À UN TOURNOI

Une équipe refusée à un tournoi peut s'inscrire à un autre tournoi à la condition de pouvoir déplacer la ou les parties déjà programmées au calendrier seulement si le refus est signifié à la Ligue avant le 1er novembre de l'année en cours.

Lorsqu'une équipe est refusée à un tournoi, elle doit obtenir les pièces justificatives de la part du tournoi signifiant la raison du refus de participation à ce tournoi et remettre les pièces justificatives au directeur général. Sans ces documents dans les délais prévus, les parties ne seront pas déplacées

7 TEMPÊTE OU AUTRES IMPONDÉRABLES

Le représentant de la franchise visiteur doit téléphoner au directeur général de la ligue en cas de tempête afin de l'aviser de la situation et de prendre les dispositions nécessaires. Dans l'éventualité où ce dernier ne peut être rejoint, le représentant de la franchise doit communiquer avec le représentant de l'autre franchise pour indiquer la ou les parties concernées.

Le représentant de la franchise receveur doit prévenir les arbitres, marqueurs et chronométreurs alors que le directeur général ou en son absence le président préviendra l'arbitre en chef et le cédulaire.

Dans les 24 (vingt-quatre), le directeur général proposera des possibilités de reprise de la partie.

Le représentant de la franchise receveur doit, dans les 48 à 72 heures suivant la proposition du D.G. transmettre par écrit au D.G. la proposition retenue pour la reprise de la partie.

8 ENREGISTREMENT DES JOUEURS ET DES ÉQUIPES

Chaque franchise doit faire parvenir à la Ligue pour chacune de ses équipes, le formulaire d'équipe correctement complété, avant de jouer le 1^{er} match de la saison régulière. À défaut de produire ce formulaire pour une équipe, celle-ci perdra la partie par défaut et l'équipe adverse se méritera automatiquement trois (3) points au classement

9 QUALIFICATION COUPE DODGE, TOURNOI INTERNATIONAL PEE-WEE DE QUÉBEC ET FORMAT DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES

Le comité exécutif de la Ligue HQCA décide de la formule retenue avant le début de la saison.

Les séries éliminatoires seront de type "Triple Élimination" style Coupe Dodge.

10 PLAINTES

Toutes les personnes qui désirent faire une plainte devront utiliser le formulaire à cet effet.

Toutes plaintes doivent être adressées à la ligue par son représentant.

Aucune plainte ne sera traitée si elle n'a pas été préalablement filtrée par le représentant de la franchise.

La plainte doit contenir les informations suivantes :

La date, le numéro, le nom des équipes en cause et l'endroit du match.

Le nom de l'officiel et des juges de lignes d'office pour le match en cause.

La raison de la plainte et une brève description des événements tout en s'en tenant strictement aux faits.

Note : ***Aucune allégation, supposition, sous-entendu et évènement hors contexte pouvant nuire à la réputation des personnes en cause ne doivent être inclus dans une plainte à la ligue.***

La plainte doit être envoyée par courriel au directeur général de la ligue à l'intérieur de délais raisonnables et ce dernier la transmettra à l'exécutif aux fins d'analyse si nécessaire.

Une réponse sera acheminée au plaignant à l'intérieur de délais raisonnables et cette dernière est sans appel. Seul le comité exécutif pourra infirmer une décision prise par le directeur général en vertu des éléments soumis par le plaignant.

Aucun document vidéo et audio ne sera pris en considération dans une plainte.

11 BUDGET

Toutes les opérations comptables de la ligue sont sous l'entière responsabilité de Hockey Québec Chaudière-Appalaches. Les prévisions budgétaires sont approuvées avant le début de la saison régulière par le comité exécutif. Des états financiers sont soumis au comité exécutif de la ligue à la fin de chaque saison.

12 COMITÉ EXÉCUTIF

12.1 Membres du comité exécutif (dûment nommé par le Conseil d'administration de la Région)

Un comité de transition a été nommé pour la gestion du début de la ligue;

Sylvain Lessard Haute-Beauce

Marc Bernard St-Georges

Jérôme Martel Charlesbourg

Daniel Lirette Québec-Centre

André St-Pierre Franc-Sud

Marc Paré Directeur opération

12.2 Franchises membres de la ligue

Chaque association doit nommer un gouverneur pour les communications avec la ligue. 2 à 3 rencontres seront cédulées avec les associations de hockey mineur durant la saison.

13 PERSONNEL DE LA LIGUE

13.1 Directeur Opération (dûment nommé par le Conseil d'administration de la Région)

Marc Paré